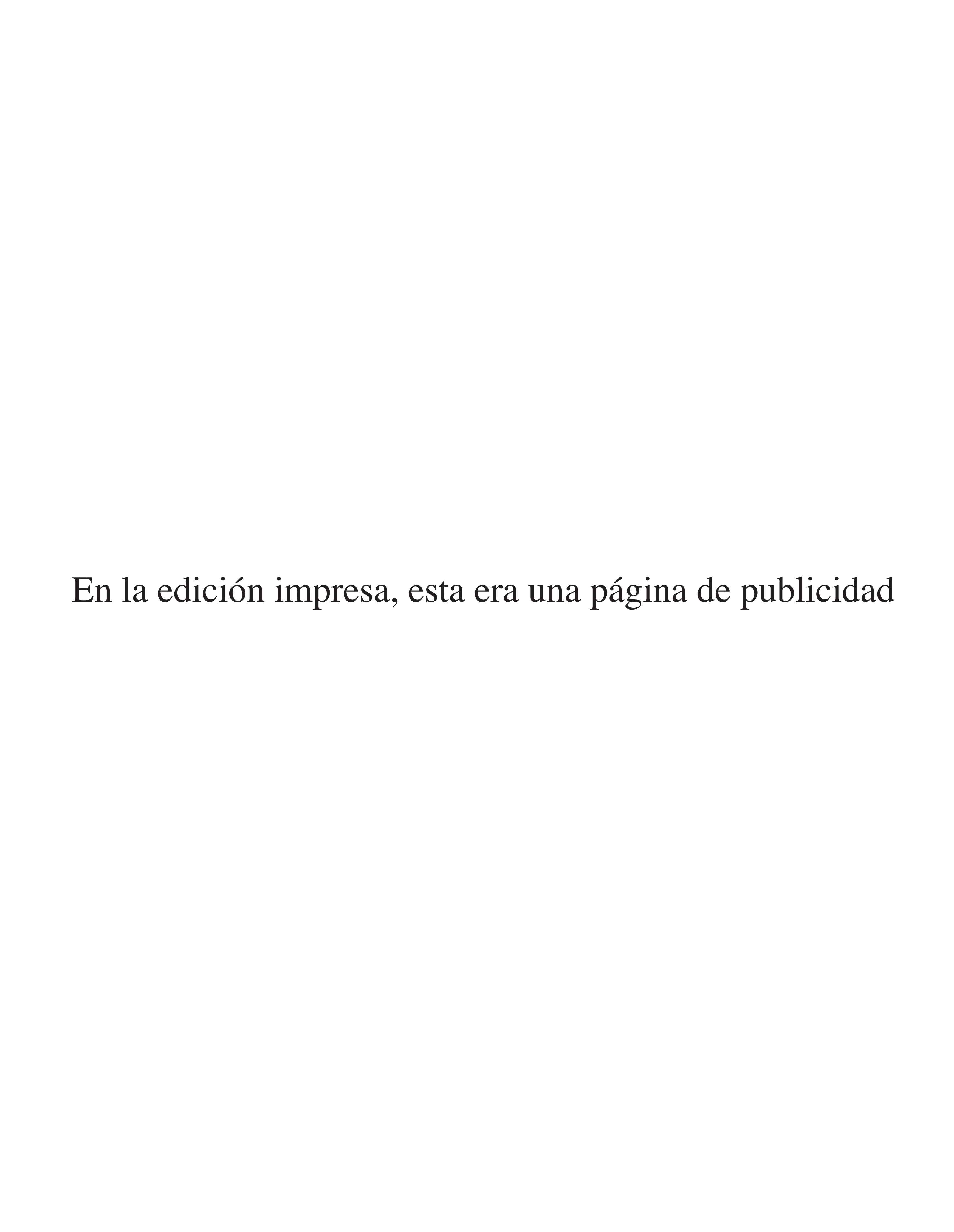
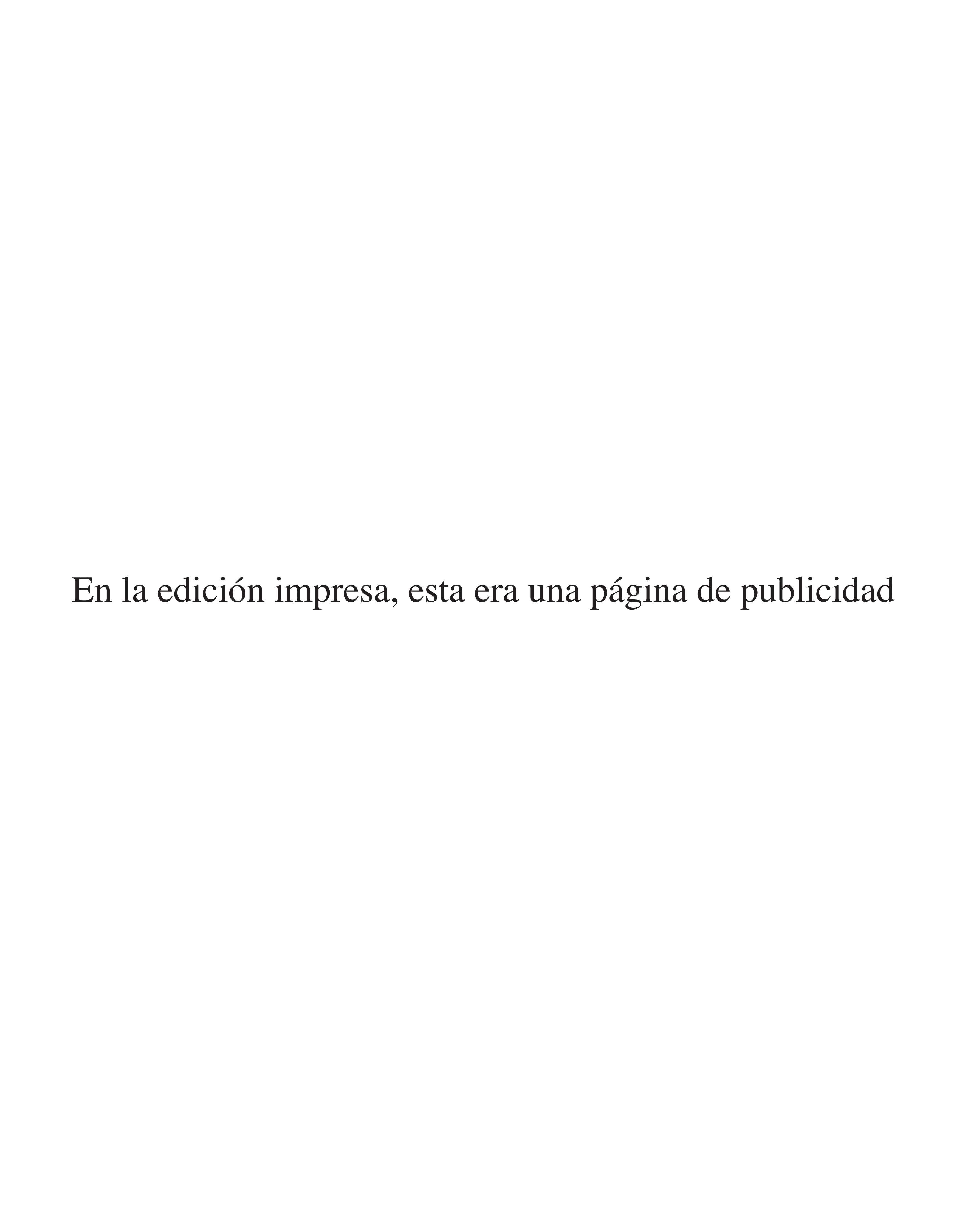


156 PÁGINAS
LA PRIMERA REVISTA DE JUEGOS EN ESPAÑA
INCLUYE 1 CD-ROM
MicroManía
Sólo para adictos
www.hobbypress.es/MICROMA
AÑO XVII - Número 73 - 650 PTAS/3,91€
PATAS ARRIBA
Zeus y The Longest Journey
Cómo llegar al final paso a paso
REPORTAJE
XBOX
Microsoft descubre su nueva consola
REPORTAJE
Black & White
Visitamos Lionhead Studios
ZONA ONLINE
Así será
Ultima Online Third Dawn
El nuevo mundo virtual de Origin
Y ADEMÁS...
SUPLEMENTO ESPECIAL
24 PÁGINAS
CON LAS SOLUCIONES COMPLETAS DE
LA FUGA DE MONKEY ISLAND
RESIDENT EVIL: NEMESIS
MIGHT & MAGIC VIII
CAPT. ZOD
Z STEEL SOLDIERS
El ejército te necesita
HOBBY PRESS


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Directora
Cristina M. Fernández

Director de Arte
Jesús Caldeiro

Redactor Jefe
Francisco Delgado

Redacción
Pablo Leceta, Luis Escribano, Jorge Portillo, Ignacio Cuezva

Diseño y Autoedición
Elena Jaramillo, Roberto Cela, Enrique García

On Line
Lina Álvarez

Secretaria de Redacción
Sonia Luengo

Colaboradores
F. Herrera, J. A. Pascual, S. Erice, X. Marcé, E. Ricard Ventura y Nieto, E. Bellón, C. Plata, G. Saiz, C. Nuzzo, A. Trejo, A. Do Pazo, C. Vidal, Derek de la Fuente (U.K.)

Edita



Director General
Carlos Pérez

Directora de Publicaciones
Mamen Perera

Directores Editoriales
Amalio Gómez
Cristina M. Fernández
Tito Klein

Director Comercial
Javier Tallón

Directora de Marketing
María Moro

Director de Producción
Julio Iglesias

Director de Distribución
Luis Gómez-Centurión

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
MADRID: **María José Olmedo**, Directora de Publicidad
<mjolmedo@hobbypress.es>
Nuria Sancho, Jefe de Publicidad
Diana Chicot, Coordinadora de Publicidad
<dchicot@hobbypress.es>
Pedro Teixeira, 8 - 9ª Planta 28020 - Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32
NORTE: **María Luisa Merino**
Amesti, 6 - 4º - 48990 Algorta - Vizcaya
Tel. 94 460 69 71 - Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES:
Gemma Celma, Jefe de Publicidad
Numancia 185 - 4º - 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34 - Fax 93 205 57 66
LEVANTE: **Federico Aurell**
Transits, 2 - 2º a - 46002 Valencia
Tel. 96 352 60 90 - Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: **María Luisa Cobián**
Murillo, 6 - 41800
San Lúcar la Mayor - Sevilla
Tel. 95 570 00 32 - Fax 95 570 31 18

Coordinación de Producción
Lola Blanco, Miguel Vigil

Sistemas
Javier del Val

Fotografía
Pablo Abollado

Redacción
Pedro Teixeira, 8 - 5ª Planta 28020 - Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15 Fax: 902151798
Suscripciones: Tel.: 902 120341/2 Fax: 902120447

Distribución
DISPAÑA, S.L. S. en C. Tel.: 91 417 95 30
Transporte: **Boyaca** Tel.: 91 747 88 00
Argentina: **CEDE, S.A.** Avda. Sudamerica, 1532
1290 Buenos Aires - Telf.: 302 85 22
Chile: **Iberoamericana de Ediciones, S.A.**
Leonor de la Corte, 6035 - Quinta normal C.P. 7362130
Santiago - Telf.: 774 82 87
México: **CADE, S. A. de C. V.** Lago Ladoga, 220
Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo - 03400 México, D.F.
Telf.: 531 10 91
Venezuela: **Disconti, S. A.** Edificio Bloque de Armas Final
Avda. San Martín - Caracas 1010 - Telf.: 406 41 11
Portugal: **Johnsons Portugal.** Rua Dr. José Spirito Santo,
Lote 1-A - 1900 Lisboa - Telf.: 837 17 39 - Fax: 837 00 37

Impresión: **Avenida Gráfica**
C/ Severo Ochoa, 5 Pol. Ind. Leganés. Madrid
Madrid Tel.: 91 680 20 03

MICROMANÍA no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.
Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

4/2001

Printed in Spain







HOBBY PRESS es una empresa de grupo AXEL SPRINGER



14 [REPORTAJE]

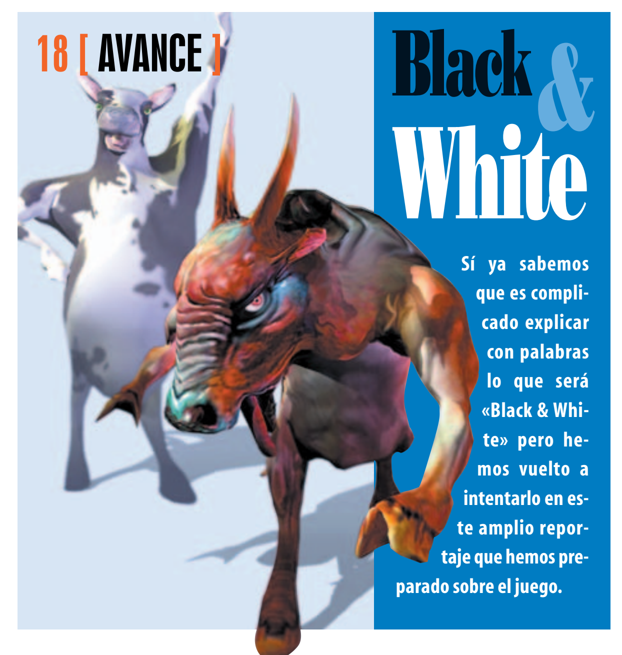
Z Steel Soldiers

The Bitmap Brothers vuelve a la carga con la secuela de uno de los títulos más divertido, trepidante y adictivo de la historia de los compatibles. En esta nueva entrega parece que seremos testigos de un juego que aunará un apartado técnico impecable y una IA de armas tomar, y nunca mejor dicho.

56 [ZONA ON LINE]

Entrevistamos a... Gordon Walton

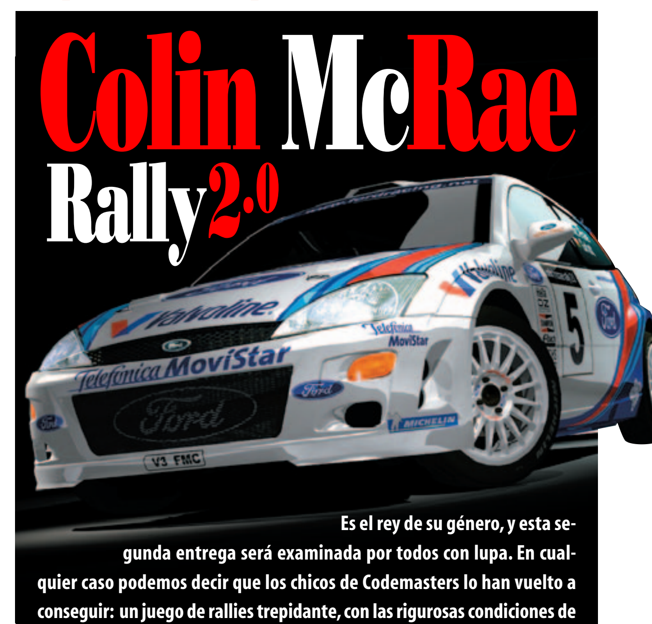
Todos los aficionados a los videojuegos conocen la importancia que tuvo «Ultima Online» en el mundo de los juegos en internet. Ahora queda poco para que llegue «Third Dawn», la última entrega de este título, y hemos hablado con Gordon Walton para que nos cuente todo sobre la esperada secuela.



18 [AVANCE]

Black & White

Sí ya sabemos que es complicado explicar con palabras lo que será «Black & White» pero hemos vuelto a intentarlo en este amplio reportaje que hemos preparado sobre el juego.



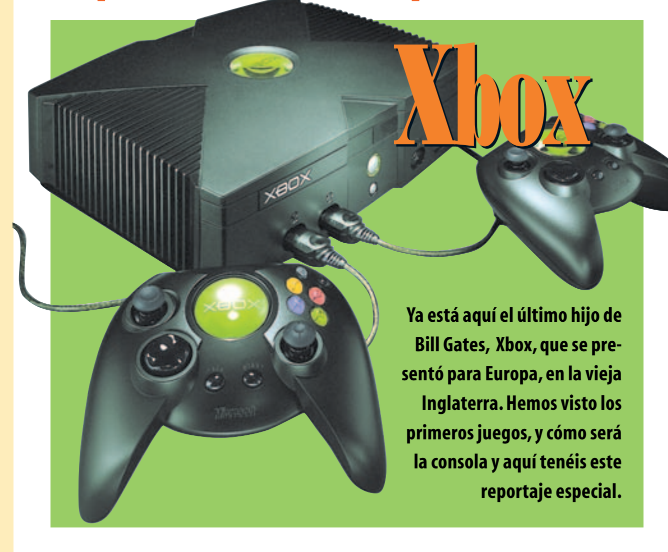
66 [MEGAJUEGO]

Colin McRae Rally 2.0

Es el rey de su género, y esta segunda entrega será examinada por todos con lupa. En cualquier caso podemos decir que los chicos de Codemasters lo han vuelto a conseguir: un juego de rallies trepidante, con las rigurosas condiciones de un simulador y la adicción de un arcade, en el que nuestro objetivo será coronarnos campeones del mundo. Ellos ya lo han hecho.



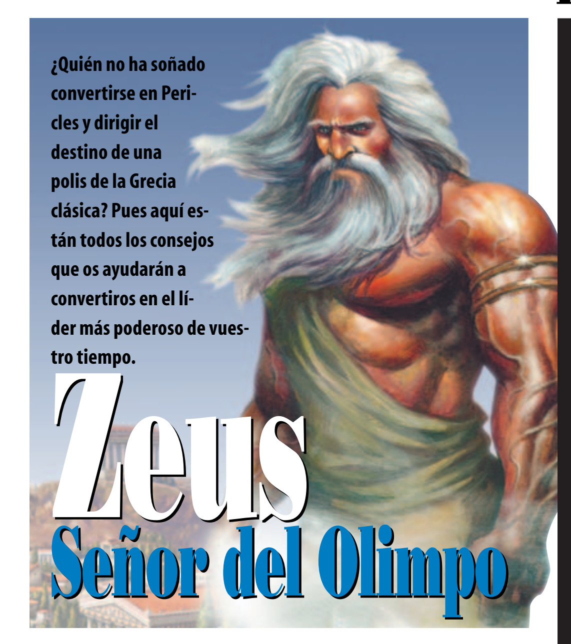
29 [REPORTAJE ESPECIAL]



Xbox

Ya está aquí el último hijo de Bill Gates, Xbox, que se presentó para Europa, en la vieja Inglaterra. Hemos visto los primeros juegos, y cómo será la consola y aquí tenéis este reportaje especial.

63 [PUNTO DE MIRA]





Este mes os ofrecemos las siguientes demos exclusivas: «Delta Force Land Warrior», «Oni», «Swat 3: Elite Edition», «Tiger Woods PGA Tour 2001», «Gunman Chronicles» y «Moon Project». Además, el CD contiene actualizaciones y mejoras de los siguiente programas: «Colin McRae rally 2.0», «Giants», «Baldur´s Gate II», «Hitman: Codename 47», «La Fuga de Monkey Island», «La Prisión», «Carmaggedon TDR 2000» y «Daikatana».

Editorial

Febrero loco

La culpa de que Febrero sea más corto la tiene Augusto, que consideró que este era un mes de mal agüero y decidió reajustar el calendario para quitarle días (y ponérselos, claro, a Agosto). Pero en Micromanía no podemos decir precisamente que Febrero vaya a ser un mes malo en el mundo de los videojuegos, no, cómo decirlo con la cantidad de interesantes lanzamientos y de avances de los buenos juegos que se nos vienen encima en los próximos meses. Y si no, echadle un vistazo a «Z. Steel Soldiers», de The Bitmap Brothers, una secuela de aquel juego de estrategia en el que un montón de robots se lían a mamporros en una historia muy divertida y con geniales toques de humor. O a «Black & White», la última maravilla de Peter Molyneux en la que tendremos que ejercer como auténticos dioses, en un mundo en el que gozaremos de total libertad y en el que continuamente se nos plantearán dilemas morales sobre las decisiones a tomar para conseguir el mayor número de adeptos (y lo más difícil, para conservarlos). Y todo ello aderezado con nuestra "criatura", un personaje que hará las veces de ángel, que nos profesará amor ciego y que aprenderá de nuestro propio ejemplo a comportarse en el mundo que representa el juego. Una maravilla, lo que se nos viene encima con este «Black & White». También hemos cogido la maleta y nos hemos ido corriendo a la presentación para Europa de la Xbox, que se celebró en Londres, el pasado mes de Enero, y hemos visto cómo será la consola de Microsoft y además hemos podido observar en directo los primeros juegos que están funcionando en esta consola que promete, y mucho. Gordon Walton nos recibió para hablarnos del próximo «Ultima», que sabemos que os tiene en vilo a todos los aficionados a los mundos persistentes online. Pues nada, nada, os pasáis por la Zona Online y os estudiáis la extensa entrevista en la que Walton nos explica todas las claves del nuevo «Ultima». En el megajuego encontraréis al rey de los rallies: «Colin McRae rally 2.0», que vuelve con la misma fuerza a transportarnos directamente al campeonato mundial de rallies. Y es que este mes, las armas blancas son las protagonistas de nuestros ordenadores. «Excalibug» un título muy prometedor en el que un grupo de insectos se enfrentan a las fuerzas del mal en una historia encuadrada en el mito artúrico, aunque con protagonistas más pequeños. «Warlords: Battlecry», un juego de estrategia en tiempo real con mucho mucho rol, cuya excelente jugabilidad y gráficos preciosistas harán que no podáis levantaros de la silla del ordenador. Y junto a toda esta locura de juegos y de nuevas consolas, nuestras secciones habituales, nuestro CD-Rom, las soluciones y el suplemento especial de 24 páginas. Febrero: demasiado corto.

La redacción

y además...

La Carrera del MILENIO

La compañía francesa Kalisto Entertainment ha sido la encargada de desarrollar una serie de juegos web para La Carrera del Milenio. Esta carrera es un evento deportivo único que consiste en una vuelta al mundo en yate, sin escalas ni ningún tipo de ayuda externa, y tuvo su salida el pasado 31 de diciembre en Barcelona.

Los primeros juegos desarrollados por Kalisto se llaman «Greedy Octopus» y «Master Fisher» y tanto estos como todos los demás que se han anunciado comparten una temática "marítima" inspirada en la carrera. Es posible acceder a ellos desde la página oficial de la carrera: www.therace.org





SHENMUE estrena película

A finales del presente mes se estrena la última adaptación de un videojuego a la pantalla grande. «Shenmue: The Movie» se basa en el considerado por muchos como mejor juego de la historia y se proyectará dentro de pocos días en cinco ciudades japonesas. La película adaptará fielmente el argumento del programa, aunque también incorpore nuevas escenas y ángulos de cámara más espectaculares.

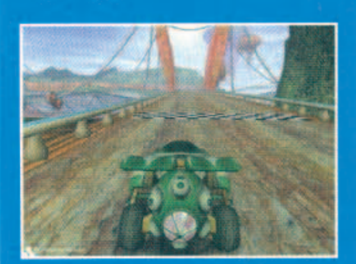
La cinta se estrenará con doblaje en inglés, por lo que es bastante probable que, más tarde o más temprano, podamos disfrutar de ella en Europa.



Carreras por todo LO ALTO

Synaptic Soup, compañía fundada el año pasado por antiguos miembros del equipo que realizó «Evolva» y excomponentes de Bullfrog, ha presentado en sociedad el que será su primer juego: «Crazy Car Championship». Se trata de un juego de carreras de coches totalmente arcade, ambientado en un mundo fantástico de islas flotantes. Los vehículos serán igualmente fantásticos y, de hecho, podremos pilotar desde hovercrafts impulsados por una caldera de vapor hasta coches con energía cuántica.

Éste será el primer juego en utilizar el motor gráfico «Cipher», desarrollado por Synaptic Soup, del que se afirma que posee la capacidad de combinar unos gráficos espectaculares, con múltiples efectos visuales, y una jugabilidad desenfrenada.







UNA BODA entre rejas

Si alguien dudaba todavía de que el amor no conoce fronteras no tiene más que pedirle su opinión a los dos reclusos del juego «La Prisión», de Dinamic, que han contraído recientemente "matrimonio virtual" en una ceremonia celebrada en la capilla de la propia cárcel. A la misma asistieron un elevado número de reclusos, lo que provocó ciertas fricciones (al fin y al cabo se trata de una cárcel), pero al final las fuerzas del orden, controladas por los webmasters de Dinamic, fueron capaces de mantener el orden durante toda la ceremonia y el banquete que la siguió. Este tipo de celebración ya había tenido lugar con anterioridad en juegos como «Everquest» y «Ultima Online», en el que incluso los novios contrajeron simultáneamente matrimonio en la vida real, pero jamás en un juego español ni con personajes únicamente españoles. Desde aquí nuestra felicitación a la feliz pareja así como a los responsables del éxito de «La Prisión» que, a pesar de los múltiples problemas con los que tuvo que enfrentarse tras su inauguración, ha alcanzado ya la nada despreciable cantidad de 9 000 usuarios.

VIAJE al espacio profundo

La larga serie de juegos basados en la serie televisiva y en las películas de Star Trek va a ver incrementado su número con la próxima aparición de «The Fallen». Este juego, que está siendo desarrollado por The Collective, utilizará una nueva versión del motor de «Unreal Tournament» que ha sido mejorada en aspectos tan importantes como el sistema de cámaras, los sistemas de partículas o la animación facial. Algunas de sus características más interesantes son la gran carga de aventura que tendrá y la posibilidad de controlar a tres personajes diferentes durante las distintas fases del juego. Por supuesto, el juego cuenta con la licencia oficial de los estudios Paramount y además respetará al detalle todo el espíritu de StarTrek, pues estará basado en los libros de la trilogía Millenium. Concretamente, «The Fallen» descubrirá los secretos ocultos de la estación espacial "Espacio Profundo Nueve"; para ello contará con la presencia de hasta 36 personajes diferentes entre los que se encuentran, lógicamente, todos los tripulantes de la mencionada estación espacial.





Nuevo juego de DISNEY



Disney Interactive ultima el lanzamiento para PlayStation One de «El Emperador y sus Locuras», juego basado en su próximo largometraje de animación, del mismo nombre.

Dirigido a un público básicamente infantil, este juego seguirá el argumento de la película y, por lo tanto, nos hará tomar el lugar del emperador Kuzco, que es convertido en una llama y que, con esta forma, debe regresar a su palacio para poder recuperar su apariencia original. «El Emperador y sus Locuras» pertenece al genero de las plataformas y, como es habitual en la mayoría de las producciones Disney, poseerá un nivel de dificultad bastante bajo e incorporará abundantes secuencias de animación extraídas directamente de la película.

Un juego **SOLIDARIO**

La compañía Sega ha anunciado su intención de donar el 20 por ciento de la recaudación obtenida por su juego «Toy Racer», un divertido juego de carreras de minicoches que permite la competición online, a la organización benéfica internacional ESC (European Software Charity). Esta organización desarrolla su actividad en toda Europa y se dedica, principalmente, a la rehabilitación de jóvenes discapacitados colaborando con hospitales infantiles. Se trata sin duda de una iniciativa encomiable que aplaudimos desde aquí.

MÁSTER en videojuegos

El Instituto Europeo di Design convoca en Madrid por primera vez un Curso Avanzado de Diseño y Producción de Videojuegos, un curso de formación de alto nivel dirigido a postgraduados en el que colaboran numerosas empresas del sector como Infotec, Interactele, Sony, Pyro, Trilobite Graphics o Rebel Act. El curso se plantea como un espacio de trabajo compartido en el que los alumnos deben trabajar en equipo para diseñar un juego conjunto, partiendo del engine de «Quake». El propósito fundamental del máster será la formación de artistas con recursos para el diseño y producción de gráficos, niveles y misiones útiles para la industria del software de entretenimiento. Para más información, podéis contactar con Tuska Arroyo o Riccardo Marzullo llamando al teléfono 91 448 04 44 o bien escribirles un mail a la siguiente dirección: comunicación@madrid.ied.es

PARIS Dakar

Muchos son los simuladores de conducción actualmente disponibles, pero ninguno de ellos ha sido capaz de adaptar fielmente la competición más difícil, peligrosa y épica de la historia del automovilismo. Dispuestos a subsanar este error, los chicos de Acclaim España han obtenido la licencia para desarrollar un programa de conducción ambientado en el rally Paris Dakar. El programa permitirá dirigir cuatro tipos de vehículos diferentes por escenarios muy variados que condicionan constantemente el estilo de conducción. El juego aparecerá próximamente para PC y Playstation 2 y, a juzgar por la calidad de sus gráficos, promete ser realmente espectacular, dentro del género.





Código ético **PARA LOS VIDEOJUEGOS**









El pasado 21 de diciembre tuvo lugar en el Instituto Nacional del Consumo la presentación por parte de la Directora General de la Salud Pública, María Dolores Flores Cerdán, de un código ético sobre el etiquetado y la publicidad de los videojuegos. Este código ha sido elaborado conjuntamente por el Instituto Nacional de Consumo y ADESE, la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento, y estipula una serie de normas que deberán cumplir todas las empresas que los suscriban. La adopción de este código por parte de una compañía implica que en todos sus juegos comercializados en España aparecerán de forma clara y visible el sello oficial correspondiente a su clasificación por edades. Esta clasificación, que dependerá del contenido de los juegos atendiendo a diversos criterios de sensibilidad social, tales como comportamientos exageradamente violentos, conductas racistas o exhibición de actos sexuales, establece cuatro categorías que harán que un juego pueda no estar recomendado para los menores de 18, 16 ó 13 años, o bien que pueda estar recomendado para todos los públicos. El código establece la formación de un Comité de Seguimiento que se encargará del asesoramiento sobre el correcto funcionamiento del sistema y ejercerá como comité de apelación ante las posibles denuncias y para estipular la sanción por los incumplimientos. Esté comité estará formado por tres representantes del sector designados por ADESE, uno del Consejo de Consumidores y Usuarios, uno de la Plataforma de Agrupaciones de la Infancia, dos de las Organizaciones de Padres y uno de la Comisión de Calificación de Películas Cinematográficas. Además de las empresas pertenecientes a ADESE, que en total representan aproximadamente el 70 por ciento del mercado de videojuegos en España, otras grandes compañías como Nintendo, Virgin, Microsoft o Konami, también han sido contactadas por el Instituto Nacional de Consumo y todas ellas se han mostrado muy favorables a suscribir el Código Ético.



NUEVO DIRECTOR de márketing en **SEGA**

Sega España anuncia oficialmente el nombramiento de Javier Cavanillas como nuevo responsable del área de márketing de la compañía. Nacido en Las Palmas de Gran Canaria hace 31 años y licenciado en Publicidad y Relaciones Públicas por la Universidad Complutense de Madrid, Cavanillas ha estado ligado a Sega España desde abril de 1999, cuando entró en la empresa como Jefe de Publicidad y Promociones. Javier ha participado activamente en el diseño de la estrategia de lanzamiento en nuestro país de la consola Dreamcast. Desde estas páginas le deseamos todo lo mejor en el desempeño de su nuevo cargo.



Playstation One sigue viva

Mientras Playstation 2 amenaza con invadir nuestros hogares, los programadores de Sony siguen apostando por la primera versión de su consola. Prueba de ello es «C-12», un juego de acción frenética desarrollado por SCE Studio que promete exprimir al máximo todas las posibilidades que la Playstation One ofrece. La historia es típica donde las haya: en un futuro lejano, la tierra se defiende de una invasión alienígena a gran escala. La última esperanza de la humanidad eres tú, el teniente Vaughan, un superhéroe dispuesto a masacrar a todos los ufos que se crucen en su camino. El aspecto gráfico del programa es excepcional y prueba que Playstation sigue en el candelero.





LAVAPIES virtual

Trispace, una joven compañía especializada en el desarrollo de simuladores de realidad virtual y animación interactiva en tres dimensiones para Internet, acaba de presentar una representación virtual de la madrileña Plaza de Lavapiés. Se trata de una recreación rigurosa del entorno real que incluye todos los elementos presentes en la Plaza, reproduciendo fidedignamente los diferentes tipos de pavimento, la boca de acceso al Metro o incluso la parada de taxis existente. El simulador se presenta dentro de las Jornadas Técnicas sobre Accesibilidad Integral y estará expuesto y a disposición de cualquier persona que quiera probarlo en el Museo de la Ciudad de Madrid (C/ Príncipe de Vergara, 140) entre los días 17 de enero y 18 de febrero.

FRIENDWARE estrena nueva web

Año nuevo, portal nuevo. Friendware ha cambiado la dirección de su sitio web. Todos aquellos que queráis contactar con ellos podréis hacerlo en la nueva dirección: www.friendware.es.

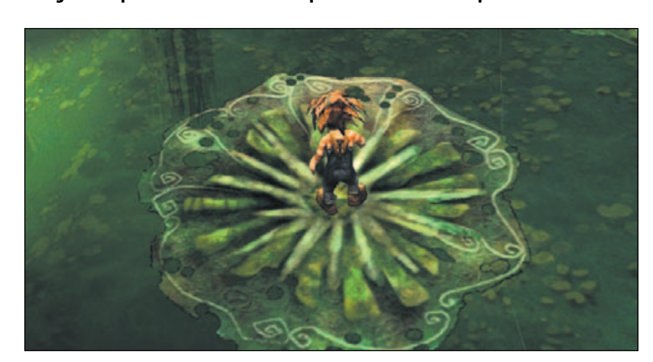
CRITERION evoluciona

Criterion Software presenta en sociedad sus nuevas herramientas desarrollo. Destacan especialmente la última versión, la 3, de su engine «RenderWare» –operativo para Xbox y Playstation 2–, y la versión 1.5 de su herramienta «RenderVision». Los primeros títulos aparecidos que utilizan este potente motor son «AquaAqua» y «Rayman: Revolution», ambos para PS2.



El gemelo MALVADO

Los programadores de In Utero ultiman los retoques finales de lo que será, hasta el momento, su más ambiciosa producción. El juego responde al nombre de «Evil Twin» y puede ser definido como un cuento de hadas oscuro y siniestro. Como podéis observar, el programa hace gala de un aspecto gráfico muy característico y llamativo. Esto es debido a que diseñadores y grafistas se han inspirado en fuentes diversas, que van desde los modelos ideados por Tim Burton para «Pesadilla Antes de Navidad» hasta la fantástica imaginería visual que Jeunet y Caro exhibieron en «La Ciudad de los Niños Perdidos», pasando por los comics de la serie "Little Nemo". Encarnando al pequeño huerfanito Cyprien, los jugadores tendrán que enfrentarse a una gran amenaza en un mundo de pesadilla, con el fin último de liberar a los amigos de aquel del sueño eterno en que se encuentran atrapados.



El horror según CLIVE BARKER

El afamado escritor de novelas de terror, guionista y director, Clive Barker –creador de «Hellraiser» o «Razas de Noche»– ha colaborado estrechamente con DreamWorks Interactive para desarrollar un juego basado en su particular y oscuro universo. El título definitivo de tan escalofriante proyecto es «Undying» y promete incluir toda la imaginería típica del autor, haciendo especial énfasis en el diseño de sus horribles y deformes criaturas. Aunque la acción será la nota dominante en el programa, su elaborado argumento nos introducirá en una compleja intriga de avaricia y venganza. Ardemos en deseos de ver el resultado final de tan interesante proyecto.



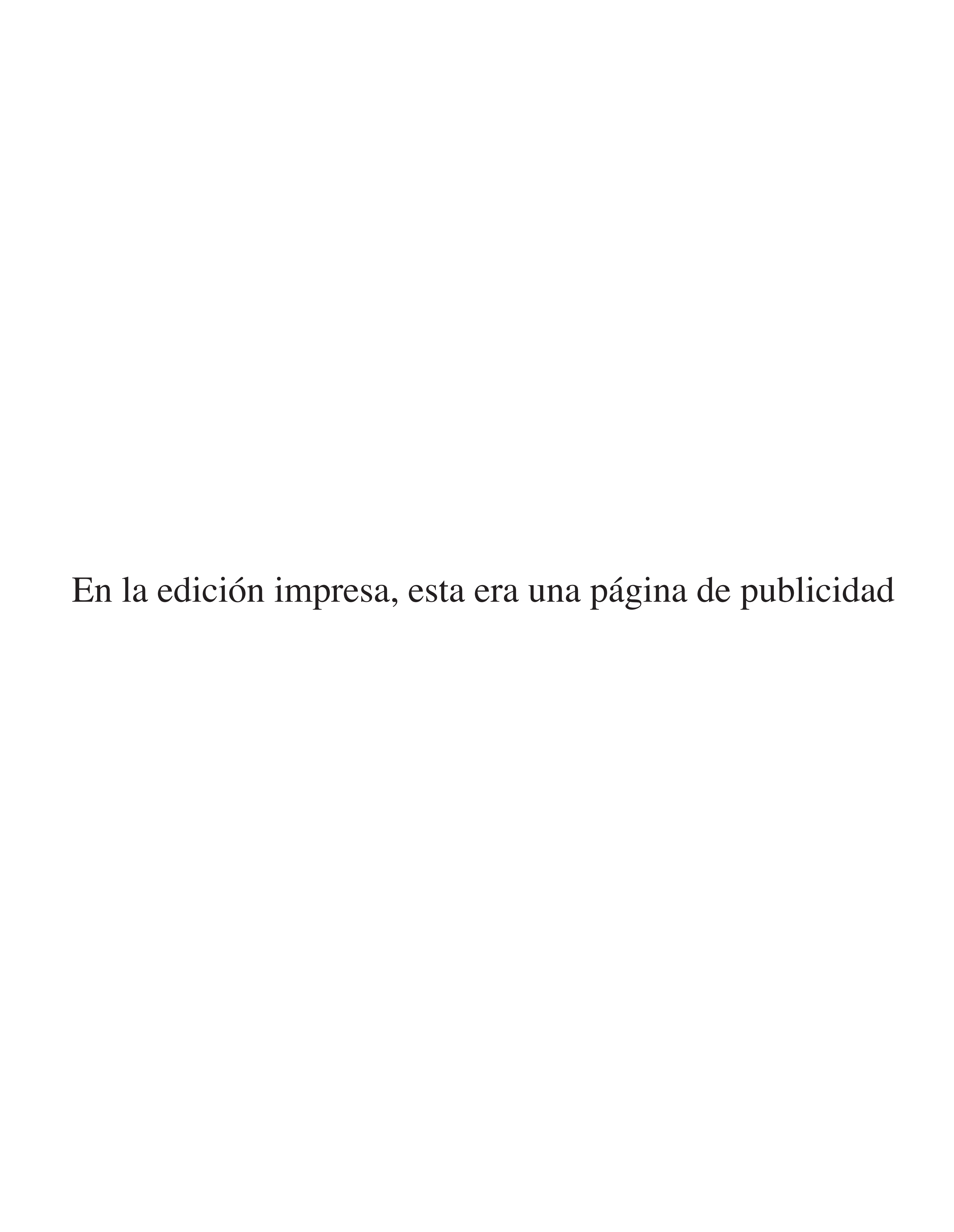


Independence War 2 ya tiene WEB

Infogrames inaugura este mes un nuevo sitio web dedicado a su proyecto «Edge of Chaos: Independence War 2». En el portal encontraréis todas las noticias de última hora referentes a este título de próxima aparición. La dirección a la que debéis dirigiros es www.edgeofchaos.net

LA CASA por la ventana

Friendware anuncia la próxima distribución de productos de la gama Sold Out. A partir de este mes, la compañía sacará a la venta productos antiguos pero de reconocida calidad al precio de 995 pesetas. Los primeros títulos en aparecer serán «Chasm», «Worms», «Broken Sword I y II», «Atomic Bomberman» y «Screamer Rally».


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Hobby Consolas

Así será X Box



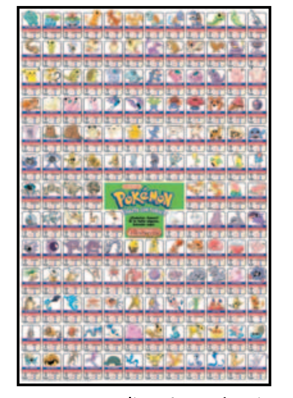
Este mes Hobby Consolas llega con una gran exclusiva: las primeras imágenes de la nueva consola de Microsoft, Xbox, dentro de un extenso reportaje en el que además se muestran los primeros juegos, las especificaciones técnicas definitivas y todo lo que se debe saber sobre esta máquina. Además, en este número se incluirá la guía completa de Tomb Raider Chronicles, las reviews de las últimas novedades para todas las consolas, con especial mención para Phantasy Star Online, los mejores juegos desde Japón y un montón de sorpresas más.



Juegos & Cía

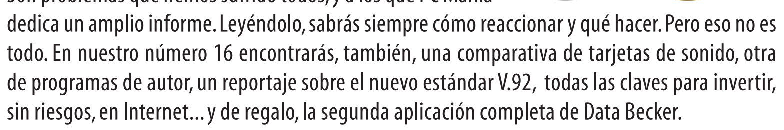
Año nuevo, carpeta nueva". Así de fácil te lo ponemos en Juegos & Cía., porque este mes te vamos a regalar una preciosa carpeta de Lara Croft, la heroína de «Tomb Raider» que estrenará durante el presente 2001 nuevas e increíbles aventuras cinematográficas. Pero además, nos sumergimos en el maravilloso mundo de magia y fantasía que nos regala «Blade the Edge of Darkness», continuamos dando pistas para terminar con el misterio de «Tomb Raider Chronicles», y nos subimos al carro de «Commandos 2» y su asalto al tren de las consolas. Por cierto, ¿sabíais que también tenemos una estupenda solución completa para «Metal Gear Solid» para PC y PSX? ¿Y cómo puede ser que todo esto cueste únicamente 375 ptas.?

Nintendo Acción regala un poster gigante con todos los mapas de Pokemon



Ya lo has leído. Nintendo Acción regala un póster gigante DOBLE de Pokémon. Por una cara incluye los 150 Pokémon y por la otra ofrece una auténtica primicia: todos los mapas del juego con las conexiones entre áreas y Pokémon que aparecen en cada nivel. Para que no te pierdas cuando disfrutes de esta aventura. James Bond no se deja eclipsar por los Pokémon y protagoniza la review estrella de este mes: «The world is not Enough», para N64. Y Link tampoco se deja comer el terreno y os explica cómo sobrevivir a «Majora´s Mask» en la primera entrega de la guía de juego. Por fin, en Revista Pokémon destacan la guía de Trading Card y un especial con las mejores estrategias para triunfar en todos los juegos Pokémon.

PCmanía Botiquín de emergencia para PCs



Ay, ay, ay. El ordenador no acaba de funcionar bien; a veces va demasiado despacio y otras, en fin, se cuelga. Son problemas que hemos sufrido todos, y a los que PC Manía dedica un amplio informe. Leyéndolo, sabrás siempre cómo reaccionar y qué hacer. Pero eso no es todo. En nuestro número 16 encontrarás, también, una comparativa de tarjetas de sonido, otra de programas de autor, un reportaje sobre el nuevo estándar V.92, todas las claves para invertir, sin riesgos, en Internet... y de regalo, la segunda aplicación completa de Data Becker.



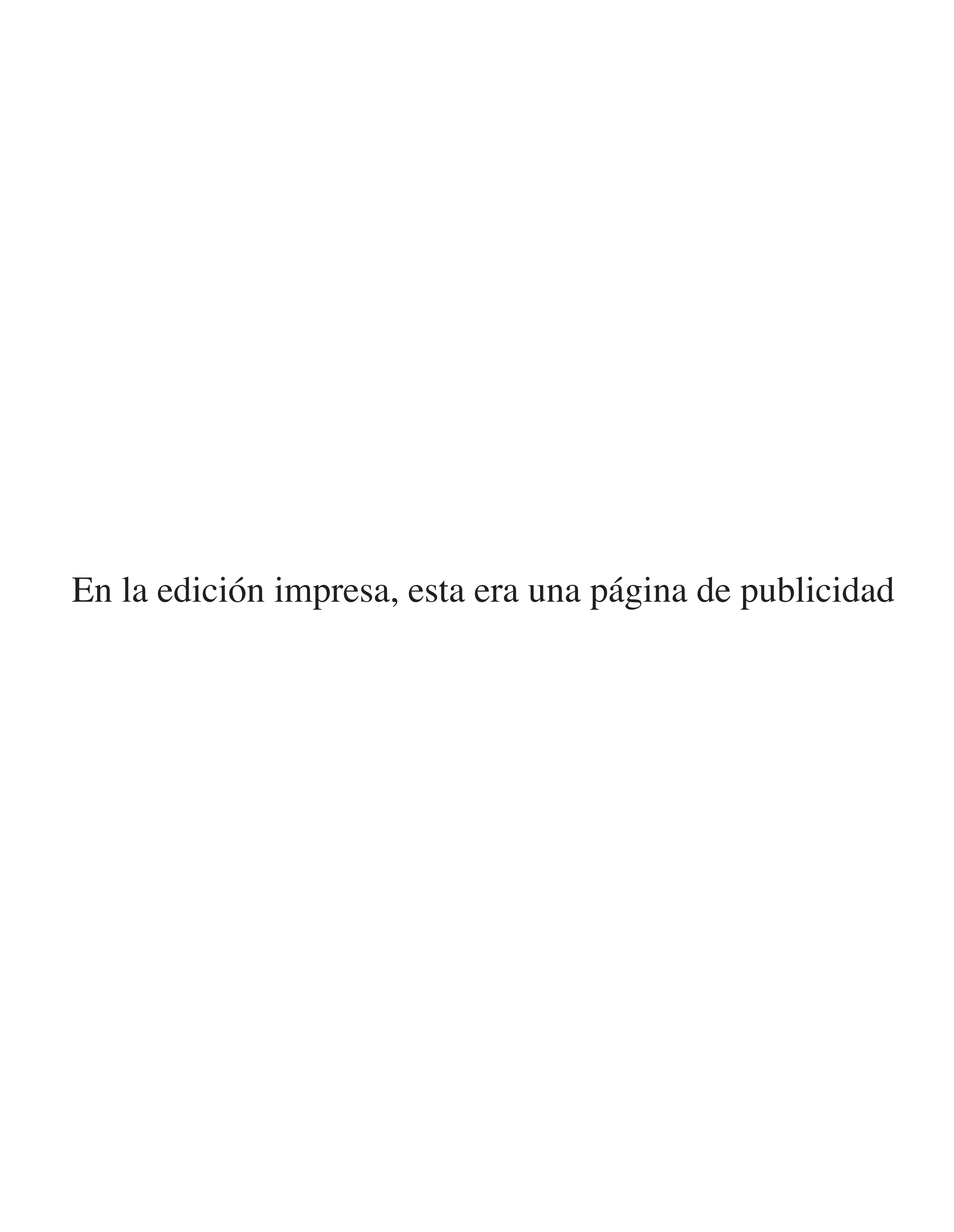
Playmanía y la magia Final Fantasy

El número 26 de PlayManía dedica su portada a uno de los juegos más esperados del momento, el genial «Final Fantasy IX», del que encontraréis un amplio reportaje como adelanto a su lanzamiento en España. También podréis descubrir nuevas imágenes de «Gran Turismo 3» para PlayStation 2 y una clara explicación de lo que supone tener un Vídeo DVD en casa. Por supuesto, encontraréis la habitual sección de comentarios, donde no faltan desde los últimos lanzamientos a las novedades en series económicas. El número se completa con análisis de periféricos, la Guía de compras, trucos y guías completas, una comparativa de juegos de terror y un suplemento muy especial: el calendario del 2001 con las mejores imágenes de los mejores videojuegos. Hay muchas más cosas y descubrirlas sólo te costará 450 pesetas…

Revista oficial Dreamcast: ¡Llega el primer RPG online!

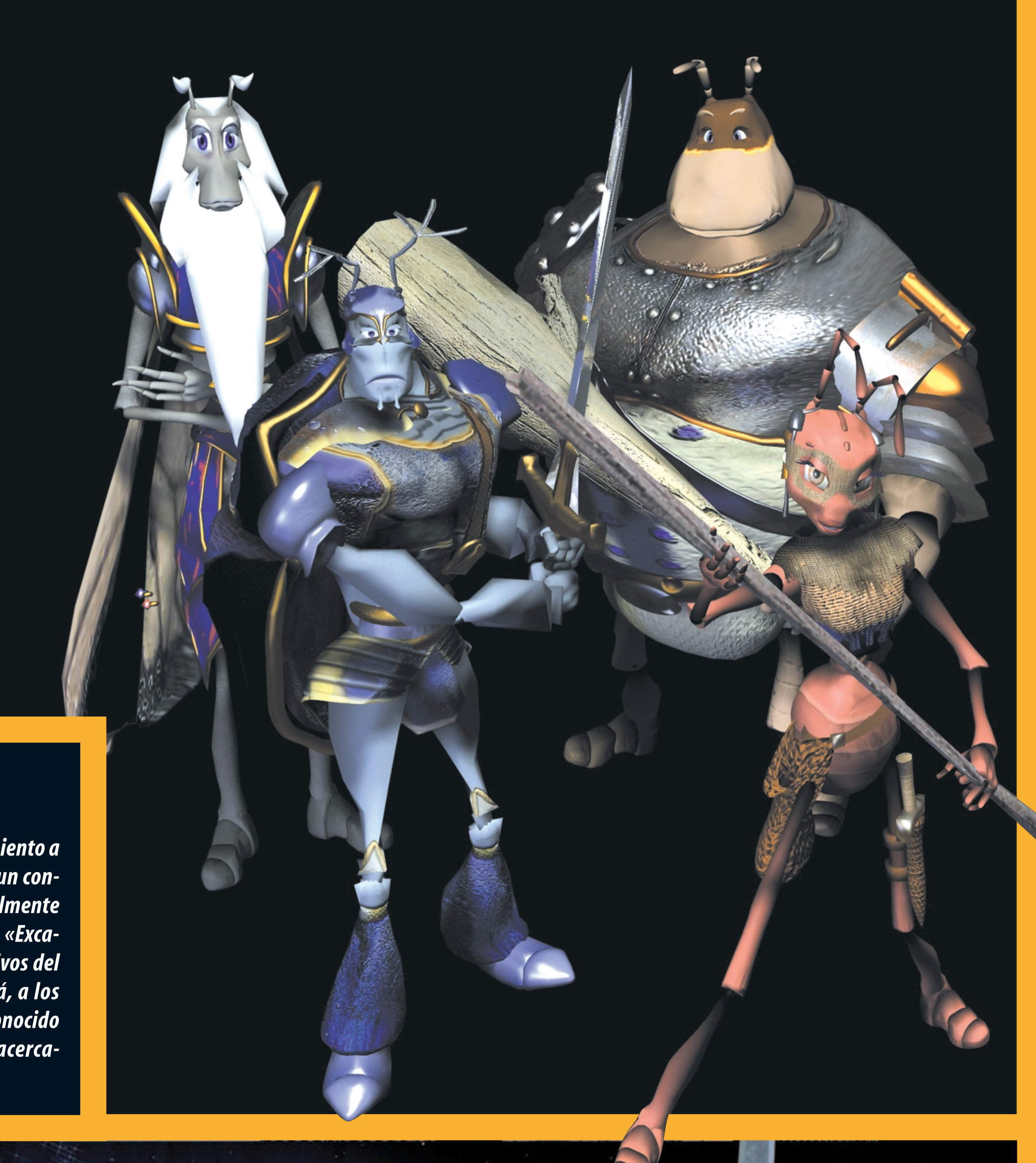


El próximo lanzamiento en nuestro país de «Phantasy Star Online» ocupa este mes la portada de la Revista Oficial Dreamcast. El RPG del «Sonic Team» va a ser el primero al que se pueda jugar a través de Internet, y por eso merece un lugar destacado en este número. Además, en las páginas de la revista tienen cabida también títulos tan conocidos como «Tomb Raider Chronicles», «Vanishing Point» o «Tony Hawk´s Pro Skater 2».
El reportaje de este mes está dedicado al décimo aniversario de Sonic, que Dreamcast va a celebrar con la llegada de dos nuevos juegos del erizo azul en el 2001, y en la sección de guías se ha reunido un trío de lujo: «Metropolis Street Racer», «Jet Set Radio» y «Shenmue».
En cuanto al DreamOn, el volumen 17 incluye cinco demos jugables (con «Tokyo Highway Challenge 2» y «Ultimate Fighting Championship» entre ellas) y dos vídeos (Spawn y Half Life).


En la edición impresa, esta era una página de publicidad







Excalibug

Puede convertirse en un refrescante y original acercamiento a los juegos de tácticas y estrategia, dotado además de un considerable sentido del humor y una calidad técnica realmente notable. El caso es que la nueva producción de Enigma, «Excalibug», aparece como uno de los proyectos más atractivos del software español para el 2001, sin contar, claro está, a los "grandes esperados", aún habiendo sido todo un desconocido hasta la fecha, y sólo habiéndose visto un pequeño acercamiento en el pasado ECTS.





Vanishing Point

Los usuarios de PlayStation y Dreamcast verán aparecer en sus pantallas, dentro de muy poco, uno de los títulos más atractivos del género de carreras que se preparan para estos primeros meses de 2001. Aunque parece que todo está ya más que trillado en este campo, «Vanishing Point» aporta, además de calidad, cantidad, con vehículos hasta decir basta y circuitos que combinan lo urbano y los terrenos abiertos, ofreciendo una producción de lo más completo, capaz de satisfacer a los más exigentes.

• Compañía: **THE BITMAP BROTHERS / EON DIGITAL** • En preparación: **PC** • Género: **ESTRATEGIA**

Z Steel Soldiers

Batallas y Rock'n'Roll

Uno de los equipos de desarrollo más reputados de todo el mundo ha vuelto a los "ruedos". The Bitmap Brothers abandonan el silencio de años, sólo roto por la aparición de la nueva versión de «Speedball» para PlayStation, con la continuación de uno de los títulos de estrategia más originales, rompedores y frenéticos jamás aparecidos en el mercado. «Z» vuelve, y lo hace con renovadas energías y una nueva perspectiva sobre el género.

La invitación que The Bitmap Brothers hizo a Micromanía para visitar sus estudios y contemplar cómo será «Steel Soldiers», continuación de aquel «Z» de hilarante desarrollo y enorme adicción, no es algo que suceda todos los días (por desgracia). Y con las primeras informaciones procedentes de la compañía sobre su última producción, no podíamos perder la oportunidad de confirmar todo aquello que ya nos contaron hace un par de meses. The Bitmap Brothers ha pasado los últimos tres años trabajando duramente en un proyecto que se ha convertido, casi, en una obsesión. Si algo define a los Bitmap es que sus títulos no resultan nunca, precisamente, mediocres. No valoramos ya la calidad en sí, sino el verdadero espíritu de cualquier videojuego: innovador, divertido, técnicamente impecable, jugable y adictivo. En suma, aspectos que nunca han abandonado a ninguno de sus juegos. «Steel Soldiers» no quiere ser la excepción, y por eso el equipo ha retomado una "vieja" idea que ya funcionó de maravilla en su momento, pero haciendo propio lo del "más difícil todavía", y llevando el concepto original de «Z» al mundo de las tres dimensiones. Una de las fijaciones de los Bitmap con «Steel Soldiers» es que la combinación de estrategia y acción frenética se mantenga, como ocurría en «Z». Sin embargo, trasladar ese concepto a un entorno 3D no es sencillo (y diversos ejemplos hay en el mercado que definen claramente cómo una buena idea se queda en agua de borrajas). Así que el aprovechamiento exhaustivo de las posibilidades derivadas del diseño del escenario ha sido una constante en el desarrollo de «Steel Soldiers». La orografía, y las consecuencias que se derivan de este apartado, se muestran vitales por tanto en el diseño de la acción para la versión final del juego, según afirman en el equipo. Los que recuerden «Z» tendrán en mente un título de estrategia de desarrollo frenético, en que dos bandos formados por unidades de robots se enfrentaban entre sí por la conquista de un territorio. Este se dividía en áreas, cuya conquista iba asegurando más potencial para el bando en cuestión, hasta conseguir los recursos necesarios para asaltar el cuartel enemigo. Toda esta acción, rodeada de un sentido del humor bastante evidente y a veces grueso, junto a una banda sonora de infarto, diálogos mordaces y divertidos, y un guión impecable (y algo

Un entorno gigantesco

Algunas de las características más destacables del diseño de entorno en «Z. Steel Soldiers» se refieren al inteligente uso que se hace de los recursos gráficos 3D. Aunque el engine 3D es capaz de gestionar un número elevadísimo de polígonos, dada la cantidad de construcciones y unidades que pululan por la pantalla en todo momento, los Bitmap han pretendido equilibrar del modo más perfecto posible el detalle gráfico con tecnología 3D. Así, se puede comprobar que gran parte de los modelos de las construcciones se basan en mallas bastante simples, trabajando mucho más la textura para otorgar ese aspecto que combina la aplicación práctica de unidades militares, con una calidad visual notable basada. Sin embargo, es fácil apreciar como esto no limita las posibilidades del diseño de los niveles. Basta comprobar el tamaño relativo de los personajes con el entorno que les rodea, para comprender hasta donde llega la ambición, en este apartado, de los diseñadores.



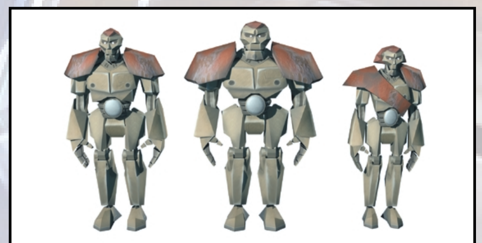
Acción y espectáculo

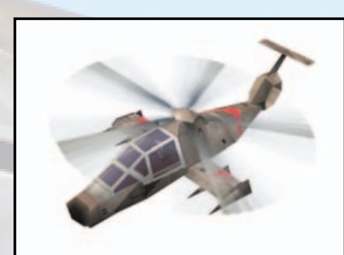
Si algo hacía único a «Z» era el frenético ritmo de la acción, amén de muchos otros detalles bastante peculiares relacionados con el salvaje sentido del humor de sus creadores. Y es algo que no se ha pasado por alto tampoco en «Steel Soldiers». Dado que la acción es la base de todo el juego, los Bitmap no han escatimado en los detalles que debe rodear al espectáculo bélico que se sucede ante nuestros ojos. El engine 3D responde así perfectamente a cualquier exigencia, gracias al uso que hace de los scripts, en todo momento. Efectos de luces, explosiones, pedazos de unidades y construcciones volando por los aires… Contemplando múltiples parámetros en tiempo real, «Steel Soldiers» lleva la guerra cibernética al monitor del ordenador, de un modo que resulta casi cinematográfico.

Los protagonistas

Los robots son la base y casi la verdadera razón de ser de «Steel Soldiers». Los diferentes tipos de personaje del juego responden a características muy concretas, asociadas con sus habilidades. Aunque el número de variaciones reales sobre los robots no será muy grande, a tenor de lo que The Bitmap Bros. ha mostrado del juego, es la combinación de las acciones de los protagonistas con las distintas unidades motorizadas, aéreas y marítimas que se ponen a nuestra disposición, lo que desplegará el verdadero espíritu táctico y estratégico del juego. Todo ello, sin olvidar la importancia de la acción. Además, el equipo ha añadido una curiosa particularidad a los personajes, con la inclusión de una casta de robots "especial", que asumen liderazgos momentáneos, así como otros que adoptan un papel de héroes –tal es la denominación en el juego–, entre los que encontramos viejos conocidos como Zod, y que nos servirán de apoyos especiales en determinadas misiones.







La IA se ha mejorado mucho con respecto al primer «Z» y será uno de los puntales de este nuevo proyecto





Un espectacular combate entre tanques, en el que se pueden apreciar los efectos de las explosiones.



También habrá que asediar en «Steel Soldiers» las fortalezas del enemigo, como se ve en la imagen.









Por tierra, mar, aire, hielo ...



Seis son los distintos entornos de escenario básicos que acogen la acción de las distintas misiones y niveles de «Steel Soldiers». Aunque, de momento, The Bitmap Brothers sólo ha desvelado la mitad. Fases en escenarios tan sugerentes como bosques, territorios helados y desiertos son sólo parte de aquello que podremos contemplar en la versión final del juego. Y, lo más llamativo, es que el equipo asegura que cada entorno ofrecerá sus posibilidades y limitaciones, amén de las derivadas del uso exhaustivo de las 3D para la planificación (a toda velocidad, eso sí) de las acciones del jugador.











desquiciado), convertía «Z» en algo más que un título entretenido, y de gran calidad. Y, aunque la esencia del juego no ha variado demasiado, la propia tecnología usada en «Steel Soldiers» define en sí misma muchas de las posibilidades de la versión final del título.

«Steel Soldiers» no pondrá tanto énfasis en la conquista, per se, sino en la táctica más apropiada para conquistar determinadas áreas de los territorios, afrontando múltiples acciones de manera simultánea.

Los personajes, aunque inspirados casi todos en los aparecidos en «Z» –de hecho, algunos repetirán–, adoptan ahora nuevas habilidades. Se han introducido nuevas características en algunos de los más importantes, que pasan a asumir el rol de general o héroe, resultando muchas veces imprescindibles para superar determinadas fases. Pero, eso sí, es el usuario el que debe planear su jugada, pudiendo resultar en una variedad de opciones apabullante.

Influye aquí también la IA, muy mejorada desde el primer «Z» y uno de los puntales del nuevo proyecto. Los personajes no sólo reaccionarán de manera adecuada al entorno (mucho más complejo y con más posibilidades de acción) y a lo que el jugador lleve a cabo, sino que las condiciones atmosféricas del entorno, el robo de recursos, y el ataque continuo a los puntos débiles del enemigo serán aspectos fundamentales de la acción.

Por supuesto, el guión de «Steel Soldiers» no desmerece en nada al que «Z» ofrecía. Es más, su punto de partida es el momento en que éste finalizaba. Y, de allí, se deriva también las posibilidades de juego, puesto que las misiones, campañas y demás ofrecerán, según The Bitmap Brothers, uno de los más logrados equilibrios en el género de la estrategia bélica entre las unidades, potencial de acción, reacción constante a las decisiones del jugador y continuidad en la historia, durante las treinta fases del juego.

Mención aparte merecen dos capítulos: multijugador y tecnología. En el primer punto, The Bitmap Brothers asegura que la experiencia será totalmente distinta a las campañas de un jugador, entre los 8 usuarios que podrán participar en los distintos modos de juego. Y la tecnología, afecta directamente a todo lo expuesto hasta el momento. El engine 3D desarrollado por el equipo es sólo la punta (enorme) del iceberg, puesto que el engine de física, el de audio y, muy especialmente el de IA, serán piedras angulares del conjunto. Todo, creado en torno a un interfaz de usuario diseñado pensando en la comodidad y posibilidades de acción, flexible, potente y eficaz. Si el equipo cumple todo lo que quiere conseguir con «Steel Soldiers», los resultados pueden ser magníficos.

The Bitmap Brothers han vuelto, y con ganas de dar mucha guerra.

F.D.L.

Con los Bitmap Brothers

Uno de los aspectos que más llama la atención sobre The Bitmap Brothers es que, como ocurre con los equipos de desarrollo que trabajan completamente volcados en su juego y pensando en poco más que en eso, se trata de un grupo bastante reducido de personas. El equipo completo no llega a veinte miembros, aunque no todos ellos estaban presentes durante la visita de Micromanía a sus oficinas, ni todos suelen estar habitualmente trabajando de manera continua (muchos aspectos del desarrollo dependen de momentos críticos, amén de otros en los que se suele acudir también a colaboradores para llevar a cabo determinadas tareas). Sin embargo, algunos de los personajes más relevantes del equipo están reflejados en estas instantáneas, a través de las que podéis descubrir los rostros de algunos de los integrantes de uno de los estudios de desarrollo más conocidos y reputados del mundo del videojuego.





STEVE WHITTLE. Jefe de desarrollo. Tras siete años trabajando para Mindscape, se unió a los Bitmap Bros. Su trabajo es coordinar a todos los departamentos del equipo, y decidir el aspecto final del juego.



CHRIS MAULE. Músico, técnico de audio y especialista en efectos de sonido. Lleva más de un lustro trabajando para The Bitmap Bros, tratando con plataformas tan diversas como PlayStation, Amiga CD32 y PC. Es el encargado no sólo de que todo suene adecuadamente en el juego, desde cualquier explosión hasta la banda sonora, sino de crear la atmósfera perfecta para la acción.



MIKE MONTGOMERY. Uno de los tres fundadores originales de The Bitmap Brothers, y uno de los programadores principales en el equipo de desarrollo. Su experiencia en este campo, de más de veinte años, le convierte en la persona ideal para supervisar la calidad del código del juego, además de encargarse de tareas de dirección del equipo. Uno de los pesos pesados del proyecto.

JOHN KERSHAW (izquierda) y **ADAM NORBURY** (derecha). Director artístico y diseñador gráfico, respectivamente. Parte del equipo de diseño gráfico, responsables de la calidad visual de «Z. Steel Soldiers». John proviene de Bullfrog y ha trabajado en títulos como «Populous. The Beggining», «Theme Park 2», etc. Adam procede de Team Candem (ex Psygnosis; uno de los equipos trabajando para Sony actualmente en desarrollos para PS2, como «Dropship»), y también ha trabajado para Codemasters («TOCA»).



JOHN PHILLIPS (izquierda) y **OLLY DIBBEN** (derecha). Programador y Programador 3D, respectivamente. Olly es de los miembros más recientes del equipo. Se unió a The Bitmap Bros en 1999. John lleva en la programación desde 1984 y con The Bitmap Brothers desde 1992. Entre otras minucias, ha creado, él solito, todo el engine 3D del juego, en el que lleva trabajando desde hace más de tres años, debiendo refinarlo constantemente a medida que el juego iba tomando forma y creciendo.



NEIL JONES-RODWAY (izquierda) y **JAMIE BARBER** (derecha). Diseño de niveles y Jefe de diseño de niveles, respectivamente. Neil ha trabajado para Psygnosis en títulos como «Nations. Fighter Command». Jamie ha estado en GT Interactive, Warner Interactive y Renegade.

Fotos: Simon Maflin. Eon Digital

Haciendo Historia

Pocos estudios de desarrollo existen en la actualidad que puedan presumir de un curriculum formado por títulos que, en su gran mayoría, han pasado a ser considerados clásicos desde el mismo instante de su aparición. The Bitmap Brothers ha sido capaz de combinar los ingredientes adecuados de jugabilidad e innovación, así como otros muchos detalles que han envuelto a sus juegos, y al mismo equipo, en un aura casi mítica en el mundo del desarrollo de videojuegos. El equipo cubrió la práctica totalidad de plataformas existentes en cada instante, desde los ordenadores de 16 bit a las consolas de 8 y 16, hasta llegar al PC.

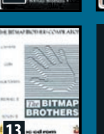
Un aspecto que, indudablemente, ha marcado los títulos desarrollados por Bitmap Bros. y que no fue tenido en cuenta por muchas otras compañías, en la importancia que ellos le dieron, fue el sonido. Música y efectos formaban, en todos los juegos de Bitmap Bros, la guinda a los gráficos, la apabullante sencillez de concepto y la jugabilidad absoluta. Hoy, con «Z. Steel Soldiers», el equipo pretende volver por sus fueros. Pero hasta que llegue su más reciente producción, veamos la historia que ha hecho de The Bitmap Brothers el reputado estudio que es hoy.

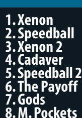












1. Xenon
2. Speedball
3. Xenon 2
4. Cadaver
5. Speedball 2
6. The Payoff
7. Gods
8. M. Pockets
9. Xenon 2000
10. Recop. I
11. The Chaos Engine
12. T.C.E. 2
13. Recop. II
14. Z
15. S. 2100

XENON. *Enero, 1988*

El primer juego del equipo, lanzado originalmente para ordenadores de 16 bit (Atari ST y Amiga). Un shoot'em up dotado de excelentes gráficos y sonido, que junto a su jugabilidad sentó las bases para el género en estas plataformas.

SPEEDBALL. *Noviembre, 1988*

Un juego auténticamente revolucionario. Utilizaba novedosos efectos gráficos (reflejos simulados) y sonido sintetizado. Su imagen cyberpunk y su concepto de desarrollo, donde la jugabilidad imperaba en el conjunto, hicieron de él un clásico, sólo superado por su continuación.

XENON 2. *Agosto, 1989*

Su scroll parallax, la música de Bomb the Bass y su velocidad de juego y adcicción totales hicieron de «Xenon 2» un juego imitado hasta la saciedad. Ganador de numerosos premios a la calidad y la innovación, comenzó a forjar auténticamente la leyenda del equipo.

CADAVER. *Agosto, 1990*

Un cambio bastante curioso en el estilo de diseño y género afrontado por los Bitmap. «Cadaver» era una aventura ambientada en un entorno medieval y fantástico, dotada de unos gráficos isométricos bastante inusuales para la época.

SPEEDBALL 2. *Noviembre, 1990*

La consagración definitiva de The Bitmap Brothers llegó a través de este título. Su subtítulo, «Brutal Deluxe», resumía perfectamente su contenido: una simulación deportiva futurista, de enorme violencia y asombrosa jugabilidad que encandiló a todo el mundo. La inclusión de una opción de entrenamiento del equipo controlado por el jugador, resultaba una innovación explosiva para la época.

CADAVER. THE PAYOFF. *1991*

Continuación de «Cadaver», que ofrecía nuevos niveles, puzzles y retos que resolver, encarnando al protagonista de la primera parte, Caradoc.

GODS. *Marzo, 1991*

Uno de los títulos clave en la historia de The Bitmap Bros. Plataformas, acción, aventura y puzzles ambientados en la antigua Grecia. Ofrecía una característica muy especial, pues estudiaba la habilidad del jugador e incrementaba la dificultad de manera subsiguiente. Inolvidable su banda sonora (into… the wonderful…)

MAGIC POCKETS. *Octubre, 1991*

Algo más que imaginación puesta en práctica en un juego que rebosaba adicción y velocidad. Excelentes gráficos para su momento y jugabilidad a prueba de bomba.

BITMAP BROTHERS VOLUME I. *Abril, 1992*

Pack recopilatorio que reunía algunos de los títulos más emblemáticos del equipo: «Xenon», «Cadaver» y «Speedball 2». Casi nada

THE CHAOS ENGINE. *Marzo, 1993*

El primer juego de los Bitmap en que se controlaba a un grupo de personajes, dotados de características únicas y habilidades específicas. Numerosos niveles, enemigos y puzzles.

THE CHAOS ENGINE 2. *1994*

Continuación del último título del equipo, mejorado hasta extremos increíbles para los Amiga de clase alta, una de las mejores plataformas de la época para juegos.

BITMAP BROTHERS CD COMPILATION. *Julio, 1995*

Segunda, y por el momento última, recopilación de títulos del equipo. Un CD para PC que contenía «Xenon 2», «Speedball 2», «Gods», «Cadaver/The Payoff» y «Magic Pockets». Fue desde luego una buena ocasión para hacerse con lo mejorcito de este equipo de desarrollo.

Z. *1996*

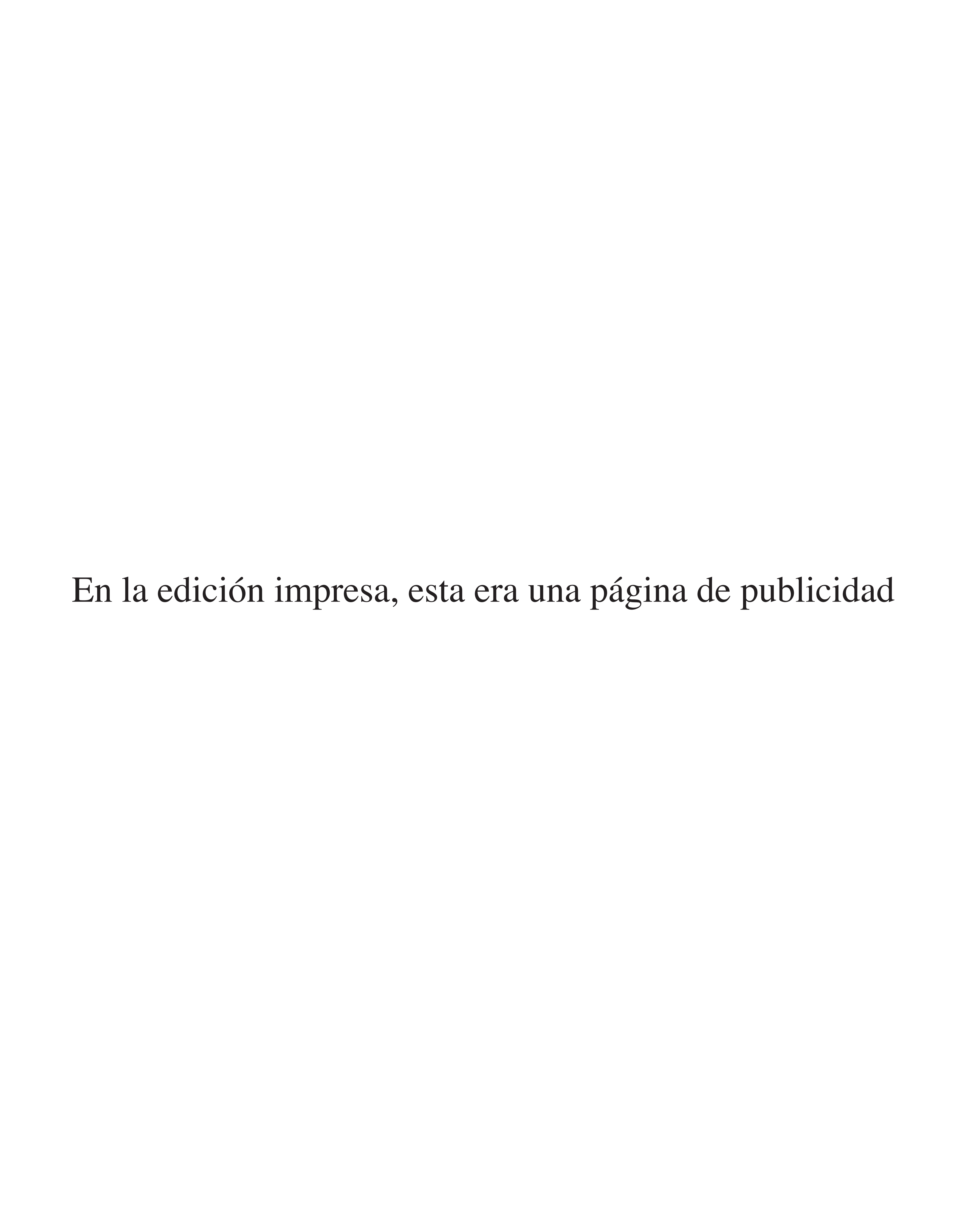
Un cambio de rumbo para el equipo. Sólo PC y estrategia en tiempo real, en que la acción tenía tanta o más importancia que el género base. Brutal localización al español y jugabilidad extrema. Repleto de humor, un tanto negro, eso sí.

SPEEDBALL 2100. *2000*

Un largo silencio mantenido hasta el pasado año, cuando sólo para PlayStation hace su aparición el "remake" de «Speedball». Aunque los años no pasan en balde, la esencia del juego estaba ahí.

XENON 3 (XENON 2000). *En preparación*

No existe un fecha definitiva para su lanzamiento, pero el "remake" de «Xenon» promete convertirse en algo grande de verdad. Pocos, muy pocos detalles han trascendido de momento. Pero siendo los Bitmap, sólo se puede esperar algo muy bueno. El tiempo lo dirá.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Black & White

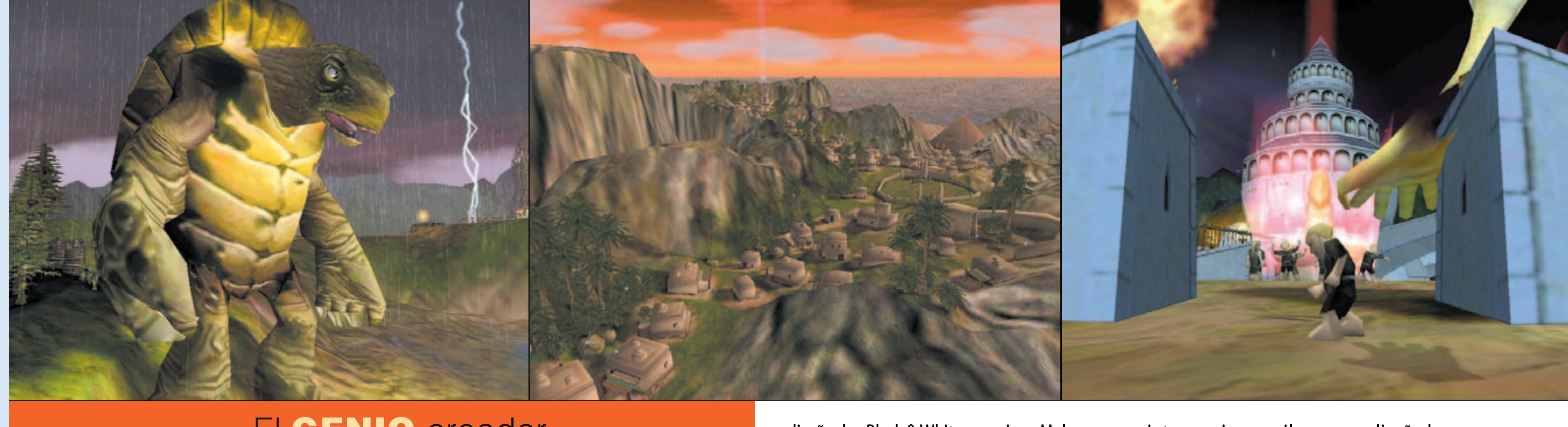
La experiencia total

Ha sido un desarrollo largo, trabajoso y repleto de promesas sobre lo que uno de los grandes gurús del videojuego ha venido considerando como su proyecto más ambicioso, hasta la fecha. Peter Molyneux y Lionhead ya tienen prácticamente a punto «Black & White». Los tres años largos de trabajo invertidos en la creación de este singular y único concepto tocan a su fin, y Micromanía aprovechó la invitación de Lionhead para contemplar el estado actual del proyecto, y confirmar que el lanzamiento de «Black & White» puede causar una verdadera conmoción en el mundo del videojuego.

Los estudios de Lionhead están situados a las afueras de Guildford, una pequeña y apacible ciudad situada no muy lejos de Londres. Y aunque el día se mostraba bastante frío cuando Micromanía llegó a la puerta del edificio donde Peter Molyneux y su equipo ultiman los detalles de «Black & White», la bienvenida no pudo ser más calurosa y prometedora. No deja de llamar la atención que Lionhead tenga sus oficinas situadas a muy poca distancia de lo que era antes Bullfrog, en el recinto del Surrey Research Park. Pero es bastante indicativo de la misma filosofía de trabajo y producción de Molyneux. Este genio del videojuego siempre ha vivido en Guildford, donde fundó con Glen Corpes Bullfrog, hace más de una década. Y el resto de los integrantes de Lionhead le han imitado. Una nimiedad como la comentada, sin embargo, tiene su repercusión en el tiempo que todos los miembros del equipo pasan trabajando en el estudio. Al igual que el hecho de que Lionhead esté asentada en un edificio bastante pequeño, y ajustado a las necesidades de sus componentes. El número justo de personas, trabajando con una dedicación y una pasión sin límites, a aquello en lo que creen de manera casi absoluta. Puede parecer extraño que, en un momento en que la industria se vuelve más y más grande con equipos descomunales dedicados a la creación de videojuegos, una filosofía basada en la sencillez, el talento y la fe en aquello en que se trabaja pueda deparar títulos que, desde su aparición, sean calificados de obras maestras y clásicos inmediatos. Como sucederá, a no ser que las cosas se tuerzan en exceso, con «Black & White».

ENTRE EL BIEN Y EL MAL

Las ideas básicas sobre lo que será «Black & White» y su concepto original es algo que ya ha sido abordado por Micromanía en ocasiones precedentes. La piedra angular del proyecto es una combinación entre la estrategia y el "god game" –género que el propio Molyneux cimentó–, y cuya inspiración última proviene de otro clásico de Bullfrog, «Populous». Aunque, ahora, el jugador no tiene ningún límite práctico en sus acciones. Sus decisiones, su influencia sobre el entorno y la respuesta de este universo sobre el jugador, determina el devenir del mismo. Cualquier decisión, por pequeña que sea, acaba influyendo a posteriori, y la línea que separa el bien y el mal se difumina casi por completo, dejando que el jugador decida el tipo de dios que quiere ser, y cómo quiere llegar a serlo. "Tras estos años trabajando en el proyecto", comenta Molyneux, "ahora que estamos acabando el juego siento un cierto miedo (...) En cierto sentido, notas que has dedicado una parte importante de tu vida a algo en lo que has puesto todo tu esfuerzo e ilusión, y ahora que sólo quedan dos semanas, tres días y unas cuantas horas para cerrar definitivamente este capítulo, sientes como si fueras a perder algo." Semejante explicación por parte de Peter Molyneux no hace sino confirmar aquello que ya es de dominio público. Tras más de una década diseñando juegos, Molyneux aún siente la pasión por aquello que le gusta, dejando volar su creatividad y su imaginación. Y eso es algo que se refleja en el juego, y que llega a traspasar al usuario. "No imagináis lo que hemos llegado a trabajar en el



El GENIO creador



¿Hasta dónde puede llegar la imaginación? Contemplando la obra de Peter Molyneux, y su pasión por la creación de juegos, inalterable durante largos años, es fácil pensar que no existen límites para el genio. Cada uno de los juegos en que ha estado implicado este hombre han sido rompedores en múltiples aspectos. Desde la creación del "God game", hasta las más retorcidas variantes que pueda deparar un concepto tan conocido como la lucha entre el bien y el mal, en un sentido de lucha interior, confundiendo los sentimientos del jugador, es posible abarcar infinitos caminos. Peter Molyneux ha demostrado en numerosas ocasiones (y esperamos que siga haciéndolo) una verdadera alma de artista en cada juego que ha desarrollado. Y es que el estilo es algo que se tiene o no se tiene, pero no es tan fácil de imitar cuando el talento se une a la pasión.



La piedra angular del programa es una combinación entre la estrategia y el "God Game", inspirado en «Populous»



diseño de «Black & White», prosigue Molyneux, "pensando en cientos, miles de pequeños detalles que hicieran del juego una experiencia única, nueva y absolutamente inmersiva."

INTUICIÓN TOTAL

«Black & White» será un título cuya conexión con el jugador resultará prácticamente inmediata. Apenas cinco minutos jugando, y el control será casi absoluto sobre las acciones básicas y el interfaz de usuario. Uno de los apartados más difíciles de diseñar, según Molyneux, pues se quiso huir de cualquier complicación que distrajera al jugador de la acción, para lo que se optó, finalmente, por aquello más intuitivo que pueda existir: el contacto directo. ¿Cómo trasladar esto al juego? Aunque en Lionhead estuvieron tentados en más de una ocasión de ofrecer cierta "sofisticación" aparente, en forma de iconos para acciones específicas, finalmente todo se descartó a favor de un único elemento, una mano que se controla con el ratón, y con la que se puede hacer absolutamente todo. Nada de teclas, nada de inventarios, nada de nada... Sólo coger los objetos, tocar a los personajes y actuar sobre todo ello, de manera intuitiva y natural. Y la aplicación práctica de esta idea es absolutamente sobrecogedora, por su eficacia y sus posibilidades, impensables en un principio. Toda esta libertad de diseño, de acción y de control, ciertamente, no implica un caos absoluto en el que pueda derivar el juego. Muy al contrario, «Black & White» está diseñado siguiendo tres modelos básicos de participación. El modo Historia, para un solo jugador, es prácticamente una película interactiva en la que el usuario decide su propio camino, sobre casi infinitas ramificaciones de las acciones, que derivan hacia una evolución narrativa sorprendente. Aún hoy, Lionhead no quiere arrojar demasiada luz sobre el guión, pues desvelar la propia evolución del jugador de una manera natural no es algo que se vea todos los días. Para hacernos una idea bastan las palabras de Molyneux al respecto, que afirma "en el guión ha intervenido de forma muy activa gente de la industria del cine, desde Hollywood, plasmando en más de 50 000 palabras una historia realmente alucinante. Pero dado que de las acciones del jugador se pueden tomar múltiples derivaciones, ha sido muy complejo combinar ambos factores."
El siguiente modo de juego invita a una lucha directa por el control de un territorio contra otro dios, representado por la Criatura de un rival humano o la CPU, donde se consideran todas las posibles acciones –combates e intervenciones milagrosas– diseñadas en «Black & White».
Finalmente, el modo multijugador, es uno de los más ambiciosos apartados del proyecto. Si un título como éste ya ofrece casi infinitas posibilidades para un solo jugador, entrando en la imprevisibilidad total de las reacciones humanas, es fácil imaginar donde se puede llegar. Además, las opciones multijugador están ideadas para que se pueda participar desde una perspectiva independiente o bajo alianzas con otros jugadores, formando clanes. Y, por supuesto, llegamos al punto de hablar de la Criatura. Nuestro alter ego virtual en el mundo de «Black & White», aunque contemplado como un ser con vida y decisiones propias, basadas en nuestra enseñanza y su capacidad de aprendizaje e imitación. La IA juega un papel fundamental aquí, puesto que las reacciones de la Criatura, aún basándose en nuestras enseñanzas, derivan hacia comportamientos autónomos, según lo rígida que sea la educación que le demos. Tan es así, que la emulación de sentimientos (sí, sentimientos) es casi real. "Algunas de las Criaturas de la gente que trabaja en Lionhead", comenta Molyneux, "llegaron a desarrollar sentimientos de amistad con otras, y algunas mostraron actitudes de celos, cuando veían que esta amistad se trasladaba a nuevas criaturas (...) Tan es así, que una vez vimos como una criatura preparó una trampa a otra, mientras aparentaba estar jugando con ella, para dañarla con fuego..." ¿Increíble? Tal vez. Pero no tanto cuando, una vez conocido (muy por encima) algunos de los detalles del juego (alrededor de un 20 por ciento del contenido del juego, según Molyneux), Micromanía probó, con el consejo de Peter, «Black & White». Asumimos que íbamos a adoptar un papel bondadoso desde el comienzo, intentando ayudar a los habitantes del mundo de juego en todo lo que pudiéramos. Así, hubo un instante en que un grupo de hombrecillos nos demandó un puñado de comida y de madera para construir un barco. Inmediatamente, nos dirigimos a los almacenes del pueblo, cogimos parte de estos recursos y se los dimos sin más. Sin embargo, Molyneux puntualizó: "¿Sabes? Está muy bien intentar ayudar a estos personajes, pero no te has dado cuenta de algo. Al coger las reservas de los almacenes, los habitantes del pueblo están viendo que su dios se está llevando sus cosas. En realidad, están interpretando que les estás robando. Y, quizá, en un futuro sientan reservas hacia ti y dejen de creer en tu poder. No es tan sencillo ser bueno en «Black & White»...

F.D.L

APRENDE y actúa en CONSECUENCIA



Uno de los aspectos más llamativos sobre la Criatura que maneja, cría y educa el jugador, es precisamente el último: su capacidad de aprendizaje e imitación. Todo aquello que la Criatura vea hacer al jugador, podrá imitarlo. Desde acciones simples hasta complejos conjuros que afecten a todo lo que le rodea, incluyendo los habitantes de la isla donde nos encontremos. Sin embargo, es preciso tener mucho ojo con lo que enseñamos a nuestra Criatura, así como educarle para que lo aplique de uno u otro modo. Hay que tener en cuenta que no deja de ser parte de nosotros, no ya nuestro alter ego, y sus acciones influirán tanto en la adoración y credibilidad de nuestra divinidad entre los aldeanos, como las nuestras propias. Por tanto, su enseñanza no es moco de pavo (y, si no, preguntad a un padre si le es sencillo educar a un hijo), y dado su alto nivel de IA y de independencia, en ciertos casos, a veces resultará difícil controlarla, pudiendo incluso negarse a acatar una orden directa (en un combate, por ejemplo). Eso sí, siempre nos amará y nos tendrá como modelo. Así que será preciso afinar nuestro instinto pedagógico, y poner en práctica toda nuestra paciencia.

ORDENA y MANDA

Como en todo buen título de estrategia, y mucho más en un "God Game", el usuario puede decidir con total libertad qué desea hacer con cada una de las "unidades", o habitantes en este caso, del universo de juego. En «Black & White», además, no olvidemos que asumimos el rol de un dios y, por tanto, cualquier orden directa a un personaje (a no ser que no crea en nosotros) será cumplida ad infinitum. Así, podemos crear lo que se llaman "discípulos", asignando tareas concretas que el personaje llevará a cabo de modo inapelable. Y pueden ser de lo más variado: leñador, agricultor, artista… o reproductor. Aunque puesto en práctica de un modo algo más "romántico", la acción de procrear nuevos aldeanos está ahí, y hay que usarla en muchas ocasiones. Pero claro, nuestras ciudades tendrán que crecer, prosperar, generar recursos… No todo va a ser molicie y diversión.







El HOGAR

La ciudadela, además del reducto de descanso de la Criatura y su hogar, simboliza la parte efectiva de nuestro poder y tendencias en el mundo de «Black & White». La ciudadela refleja el nivel de bondad o maldad derivado de nuestras acciones, al igual que lo hace la Criatura con su aspecto –más o menos agresiva, y oscura–. Nada más aceptar nuestra presencia en su mundo, los aldeanos crean esta construcción para nosotros, como símbolo de poder. En su interior se encuentran registrados de forma histórica los eventos realizados, los desafíos conseguidos, las partidas que queremos grabar, así como una maqueta del universo de juego, en el que aparece el estado actual del mismo. Asimismo, en su interior, nuestra Criatura vendrá a reposar, en numerosas ocasiones, cuando se encuentre cansada. Todo lo que sucede en el juego se refleja aquí, de un modo u otro, así como un acercamiento a lo que está por suceder. En efecto, una aproximación a lo que el futuro nos puede deparar, se encierra también en una de las estancias de este edificio, cuya construcción parece inspirada en la descripción que Thomas Harris realiza en las novelas protagonizadas por Hannibal Lecter, sobre su "Palacio de la Memoria".

El COMIENZO de la HISTORIA



Espectacular, es como mejor se puede definir al comienzo de «Black & White», un punto de partida narrativo que deriva en un guión extremadamente complejo y plagado de vertebraciones que, sin embargo, comienza en un mundo… en el que no existen los dioses. Así, la introducción nos muestra a una familia que, de repente, se ve sumergida en un terrible problema. Unos padres ven que su retoño está a punto de morir, y suplican ayuda al cielo. Entonces, algo reacciona, la sustancia divina del universo envía un emisario, y de ese modo entra el jugador, su nuevo dios, en escena. Y, a partir de aquí, todo cambia. Dependiendo, claro, única y exclusivamente de las acciones del jugador.

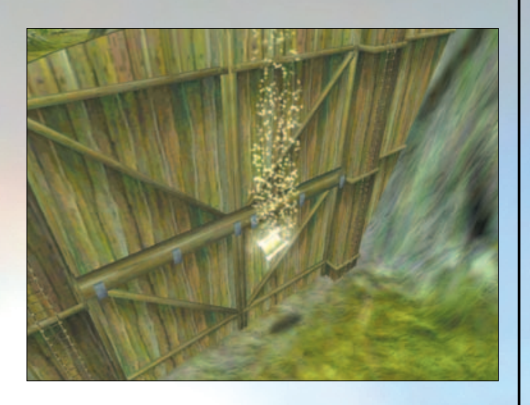
DETALLES y más detalles

Conociendo la trayectoria de Peter Molyneux y su pasión por el detalle, no es extraño que «Black & White» refleje gran parte de su personalidad. Literalmente, según afirma Molyneux, existen cientos de pequeños detalles que, sin tener una incidencia directa en el juego, hacen de este proyecto una experiencia de descubrimiento continua. Algunos de los más curiosos, y que se pueden activar y desactivar a gusto del usuario, son los que recogen a los habitantes del mundo de juego como depositarios de información. Así, podemos tener siempre una visión global de lo que están haciendo todos los personajes. Por otro lado el juego es capaz de recoger el listado de personas y direcciones de email, contenidas en el ordenador del usuario, si usa Outlook. Estas direcciones y nombres se asignan automáticamente a cada uno de los habitantes de las ciudades del juego y si, durante una partida, alguien nos envía un mensaje, el personaje en cuestión nos avisará.



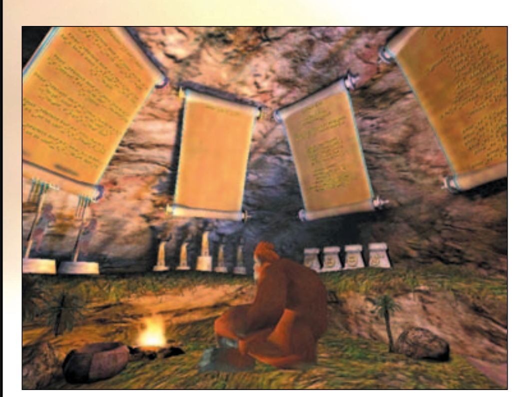
Escucha a tu **PUEBLO** ser **DIVINO**

La parte dedicada a un único jugador viene dada no sólo por extender la creencia en nuestra divinidad, sino por el cumplimiento de determinados objetivos. Los diversos "quests" que «Black & White» propone se suceden de manera continua, siguiendo el guión de la narración histórica y siempre afectando a situaciones muy concretas. Estos "quests" vienen marcados en el juego mediante unos pergaminos, a los que siempre podremos volver a modo de recordatorio, si en un momento dado no nos apetece completar ese objetivo y preferimos dedicarnos a otros menesteres. Todos estos objetivos se marcan, asimismo, en la ciudadela, indicando si se han cumplido o no. Una vez conseguidos todos, podremos considerarnos verdaderos dioses del mundo.



El juego está lleno de miles de detalles que contribuyen a aumentar la ya de por sí fascinante experiencia que supone ser un dios en «Black & White»

El **GRUPO** de los **ELEGIDOS**



Otra particularidad de «Black & White» es cómo hasta en las posibilidades que se derivan de la personalización de nuestra Criatura, todo tenga un sentido y una aplicación práctica, sin reducirse a meras funciones decorativas. Una de las posibilidades de que se dispone en la ciudadela es la de identificar a la Criatura mediante un tatuaje, que se puede situar en cualquier parte de su cuerpo.Gracias a esta señal, cuando se entre en una partida multijugador en Internet será posible identificar, de manera inmediata, a cualquier usuario pero, además, el uso de estos símbolos está ideado para reunir bajo distintos clanes a diferentes deidades, que podrán más adelante luchar entre sí, por el dominio del "Olimpo virtual".

La **INFLUENCIA** del **TIEMPO**

¿Es el paso del tiempo realmente importante en «Black & White»? Por supuesto. Nuevamente, nos hallamos ante un apartado que influye decisivamente en las posibilidades de la acción y la jugabilidad. El transcurso de día y noche determina muchas de las acciones de nuestros devotos seguidores, lo que tiene su repercusión en la Criatura que, por otro lado, también se ve afectada por estos mismos hechos.

Sin embargo, al hablar del tiempo hay que hacerlo también con respecto a los meteoros. Jugar mientras llueve, nieva o hace un buen día no es igual. Por otro lado, «Black & White» permite configurar el aspecto meteorológico del juego acorde al real, a través de actualizaciones disponibles en páginas internacionales de servicios de previsión meteorológica.

El **PODER** divino



Milagros, ayuda, castigos, beneficios y perjuicios. Bondad y Maldad. Terror y alegría. Todo ello define el devenir de la acción del juego, y de las reacciones del mundo y sus habitantes. Pero el poder divino también se impone en «Black & White», sobre las pretensiones de otras deidades, por la acción directa. Las luchas entre Criaturas no sólo son inevitables sino, en muchos casos, aconsejables. Eso sí, hay que tener muy en cuenta los poderes, habilidades y camino escogido por esos otros dioses (quizá no muy relevante en el modo de un único jugador, pero definitivo en la modalidad multiusuario). Estas luchas entre Criaturas se pueden provocar o pueden deberse a defensa propia pero, en todo caso, se realizan de modo automático. El jugador, eso sí, puede huir siempre, pero afectará, y de qué modo, a la personalidad de nuestra Criatura. La IA de estos personajes es tan refinada que se pueden negar a combatir, o hacerlo de modo muy sutil, provocando daños a las Criaturas rivales (incluso por celos), sin entrar en una lucha cuerpo a cuerpo, mediante hechizos, trampas o a distancia.

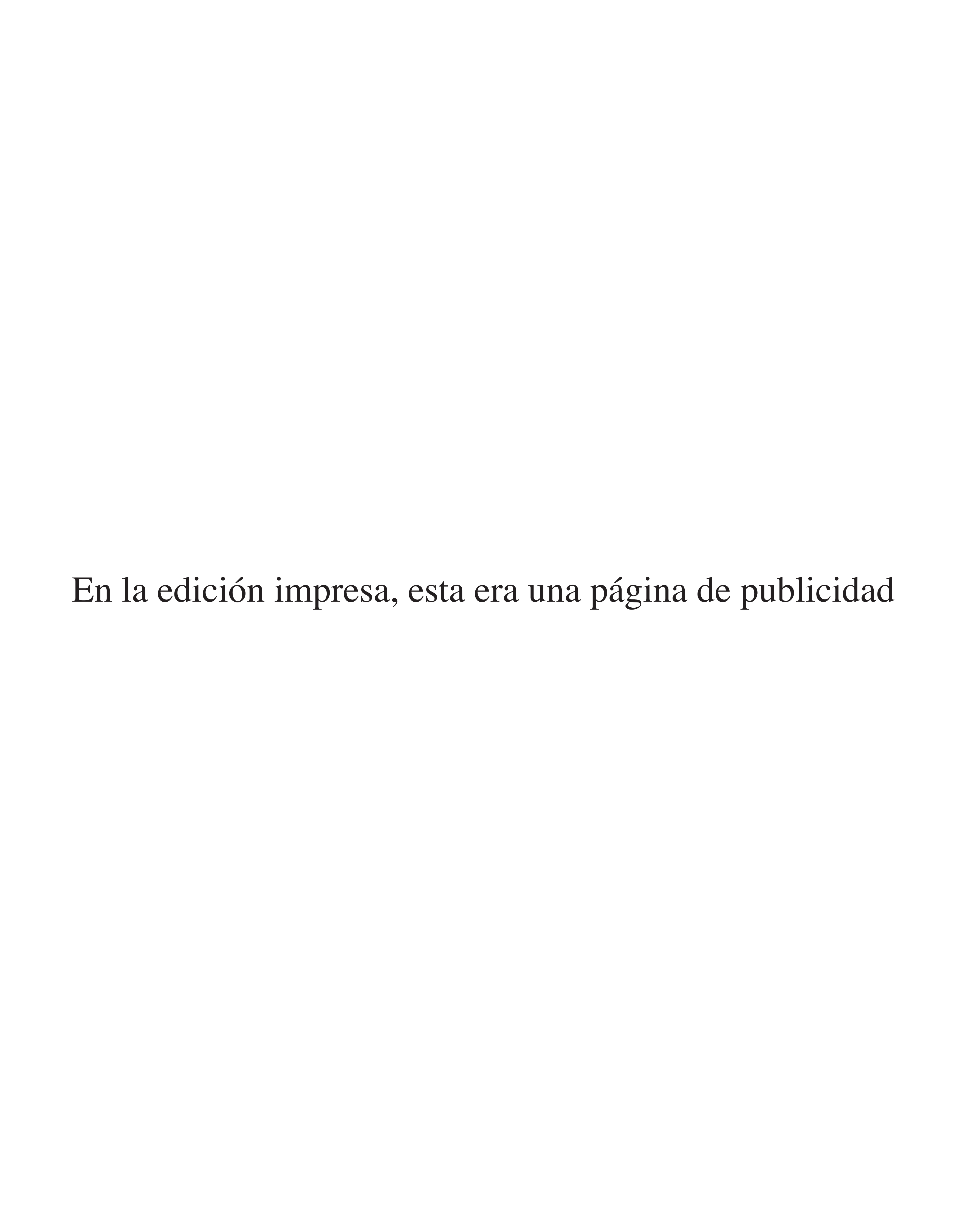


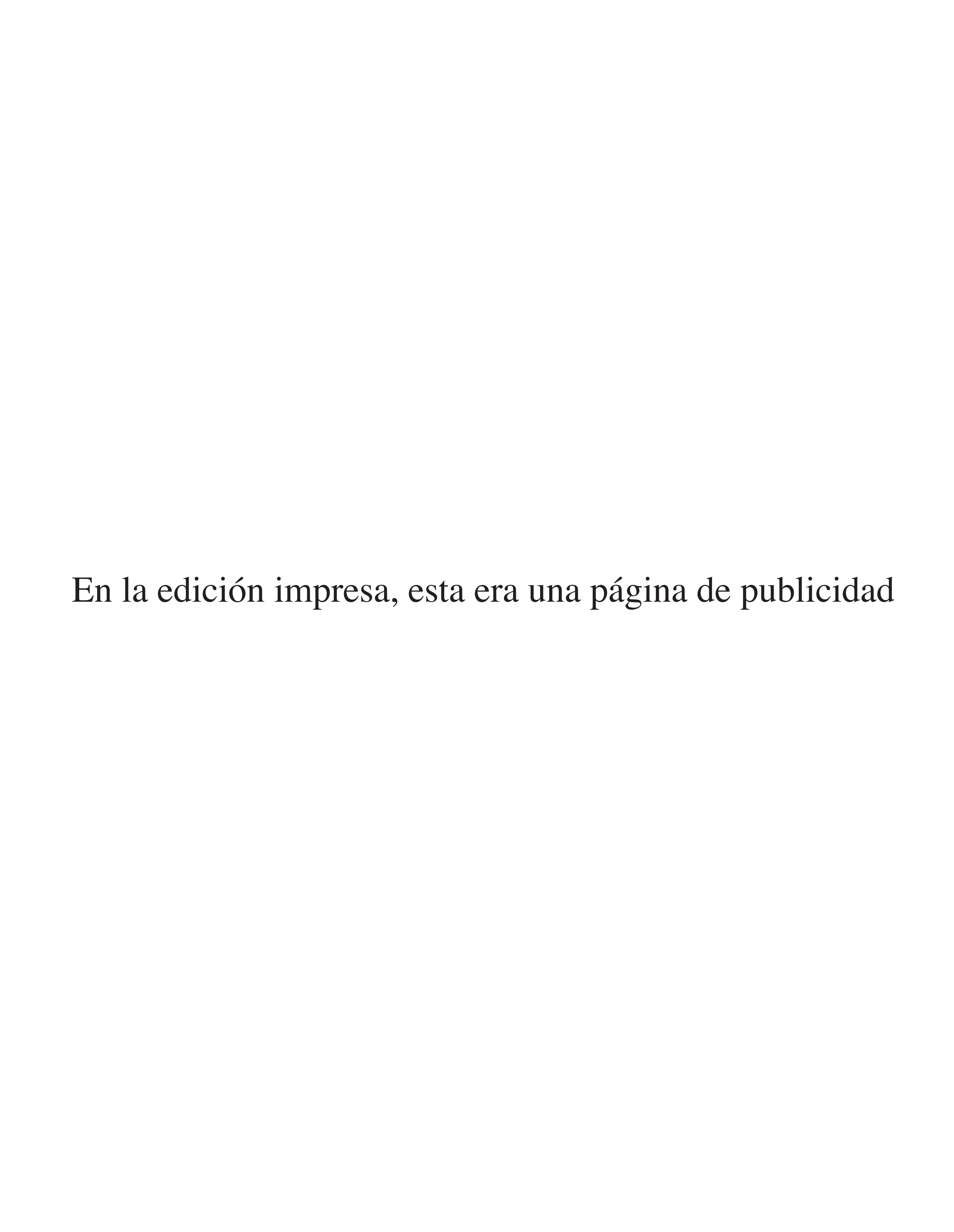
Controla el **TERRITORIO**



Aunque los entornos de juego son limitados en «Black & White» por los límites de la Isla en que cada fase se desarrolla, el territorio es lo bastante amplio y plagado de detalles y "vida", como para despistarse en más de una ocasión. Así, una posibilidad de remarcar ciertas áreas viene dada no sólo por la propia estructura del juego, sino por la opción de añadir marcadores a ciertas zonas. Posteriormente, con un solo "clic" de ratón, podremos dirigirnos allí de manera inmediata.

En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

El volante se hace imprescindible

Ha llegado la mayoría de edad para los dispositivos de control basados en volante y pedales. Ya llevan bastante tiempo en el mercado, pero es ahora, con un nivel tecnológico que les otorga eficacia, realismo y fiabilidad, cuando se han hecho imprescindibles a la hora de pilotar virtualmente cualquier juego de coches, pero especialmente los simuladores. Más que el realismo inherente al pilotaje con unas herramientas muy parecidas a las que tendríamos en la vida real a los mandos de un coche o un monoplaza, es casi obligatorio emplear volante y pedales porque la respuesta al control en la mayoría de juegos actuales del género está calculada para jugar con ellos, y pilotar con las teclas se convierte en tarea imposible o, peor aún, en una simpleza total al ejecutar contravolantes con una facilidad pasmosa, muy lejos de la realidad. Además, la dirección, el ángulo de giro y pisar el freno carecen de amplitud y recorrido con las teclas, mientras que con volante y pedales se consiguen en todos estas características unos márgenes muy similares a los de un vehículo de competición. Los precios han bajado ostensiblemente y la conexión USB ha solucionado cualquier problema, sin olvidar el indescriptible realismo de la tecnología Force Feedback.

Logitech Wingman
Formula Force GP





Fabricante: **LOGITECH**
Compatibilidad: **WINDOWS 98/2000, DIRECTX, PUERTO USB**
Distribuidor: **LOGITECH**
Precio: **24 900 Ptas. / 149 € (IVA incluido)**
Más información: **www.logitech.com**

Un nuevo conjunto de volante y pedales que tiene en la relación calidad/precio su mejor virtud. El primer paso es instalar el software de gestión "Logitech Wingman". Cuando finaliza, y sin desconectar el ordenador, hay que enchufar los pedales al volante, el volante a la red eléctrica y, por último, conectar el cable USB al ordenador, que reconocerá el dispositivo y nos llevará hasta las pantallas de calibrado.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

No estamos ante un mando de control de última tecnología, y tampoco nos ha sorprendido por su construcción y materiales. Pero hay que reconocer su perfecto funcionamiento.
Integra seis botones, un volante con Force Feedback y pedales para acelerar y frenar. Vamos, el equipamiento básico en su género. El software de gestión permite programar los botones y la intensidad del efecto Force Feedback, aunque es aconsejable dejar la configuración en un nivel estándar porque será luego en el menú del juego cuando podamos ajustar la fuerza del Force Feedback y la asignación de funciones a los botones.

DISEÑO Y ERGONOMÍA

El diseño del volante es bastante atractivo, con unas medidas de competición (25 cm de diámetro). Los dos botones situados tras el volante son un poco simples y nada tienen que ver con las habituales palancas que encontramos en otros modelos. Los cuatro botones restantes están en el cuerpo central del volante, y mientras dos de ellos están en una posición correcta, los otros dos se han situado en un plano inclinado que los hace poco naturales, con una accesibilidad muy comprometida cuando no podemos desviar la vista de la pantalla.
Los pedales se han agujereado al estilo de los de competición, aunque es una lástima que su composición plástica reduzca significativamente su tacto y su atractivo. Eso sí, están bien situados, con una buena distancia entre ambos pedales y un recorrido correcto. El peso de la base es excesivamente liviano, pero a no ser que os dediquéis a dar auténticos pisotones, las gomas antideslizamiento impedirán que perdáis la colocación de los pedales.
El material del volante tampoco nos ha gustado demasiado, con un plástico de mala apariencia, muy resbaladizo y con una junta de unión muy áspera. La goma de la parte roja no mejora casi nada el contacto de nuestras manos con el volante, sin duda este resulta el aspecto más flojo del Wingman Formula Force GP.

RENDIMIENTO

Empleamos los juegos «Rally Championship», «Midtown Madness 2» y «Dethcarz» para evaluar el funcionamiento en cualquier circunstancia, pues estos tres juegos cubren casi todos los estilos de pilotaje; simulación, arcade y habilidad. La dirección es rápida y directa, con un buena amplitud para realizar fácilmente cualquier contravolante o los apoyos en curva. Los pedales también aportan un funcionamiento correcto y con el tacto necesario para no bloquear la frenada o poder ir dando gas poco a poco para recuperar la tracción en situaciones apuradas.
El motor de Force Feedback devuelve unas vibraciones de múltiple intensidad, pero sin atorarse ni excederse nunca, defecto muy presente en otros volantes que hemos analizado con anterioridad, que tienden a exagerar las vibraciones y hacen que la conducción se convierta en una misión prácticamente imposible.
Por suerte, el Wingman Formula Force GP da en el clavo en la perfecta recreación de los efectos Force Feedback.

Reproductores MP3 de Nike

Como parte de su estrategia comercial de proporcionar a los aficionados al deporte todos los complementos necesarios, Nike ha firmado un acuerdo comercial con Rio —compañía del grupo S3, que ahora se llama SONICblue— para crear reproductores de audio digital portátil. Fruto de esta insólita alianza han nacido los modelos Nike Psa Play 60 y Nike Psa Play 120, que aúnan el bello y ergonómico diseño de Nike con la tecnología de los reproductores Play de Rio. Con 32 Mb para el modelo 60 y 64 Mb para el modelo 120, se trata de reproductores con soporte de MP3 y WMA (Windows Media Advanced) con un puerto USB para conectarlos a PC o Mac. Además de su reducido tamaño, su principal ventaja sobre otros modelos es su extrema resistencia a los golpes y a los saltos que se producen en condiciones extremas de ejercicio.

Compatible: PC y Mac
Más información: www.nike.com



Kit Sound Blaster Surround 5.1



Creative vuelve a situarse a la cabeza del audio digital para PC con este pack, que al increíble precio de 39 900 pesetas ofrece la tarjeta de sonido de última generación Sound Blaster Live! Player 5.1 con los altavoces Desktop Theatre 5.1 DTT2200. Ya sabemos que las tarjetas SB Live! actuales son capaces de descodificar los 6 canales de sonido del Dolby Digital, es decir, el famoso 5.1 que convierte a los DVD-Vídeo en un espectáculo. Pero se necesitan seis altavoces para reproducir esta orgía de sonido multicanal, y para ello nada mejor que el pack Desktop Theatre 5.1 DTT2200, que consigue un sonido más que impactante si tenemos en cuenta el precio y la gama a la que pertenecen estos altavoces. No hay que olvidar por supuesto el sonido multicanal interactivo de DirectSound 3D a través de EAX en los juegos, una utilización en la que este kit vuelve a mostrarse con una relación calidad/precio imbatible.

Compatible: PC

Precio: 39 900 ptas / 240 € (IVA incluido)

Mas información: http://www.soundblaster.com

MiniVigor 128 módem RDSI externo



El miniVigor128 integra todas las funciones que debe tener de un adaptador de terminal RDSI moderno e innovador. Se conecta mediante USB y es compatible con entornos PC y Macintosh. Tiene un moderno diseño exterior, y ofrece velocidad de acceso de 64K o 128K a Internet, Intranets o Infovía, así como envío y recepción de fax G3. Sus prestaciones más destacadas son; acceso básico RDSI 2B+D, norma europea DSS1 (Euro-ISDN), interfaz S/T que cumple con ITU-T I.430, protocolos RDSI ITU-T Q.921/Q.931 y ETSI NET3 y servicios portadores de audio a 3.1 kHz, 64k voz, 64k datos. El módem miniVigor128 de DrayTek es una solución perfecta para poder prescindir de las tarjetas RDSI.

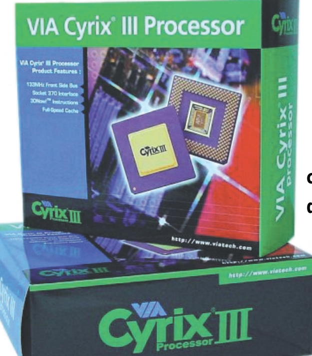
Compatible: PC y Mac

Más información: www.draytek



VIA inicia la comercialización de su procesador Cyrix III

VIA vuelve a entrar de lleno en el mercado de procesadores para PC con el lanzamiento de la tercera generación del Cyrix. La compañía asegura que por fin se han solucionado definitivamente todos los problemas de compatibilidad que se habían apreciado en las anteriores series. De esta manera, Cyrix III se convierte en la opción más económica a la hora de adquirir un procesador para compatibles, y competirá duramente en el mercado con el Celeron de Intel y el Duron de AMD.



Es compatible con el socket 370 y estará disponible en velocidades comprendidas entre los 500 y 667 MHz. Integra 128 Kb de caché L1, un bus frontal a 100/133 MHz y soporte de las instrucciones MMX y 3Dnow!.

Compatible: PC

Más información: www.via.com

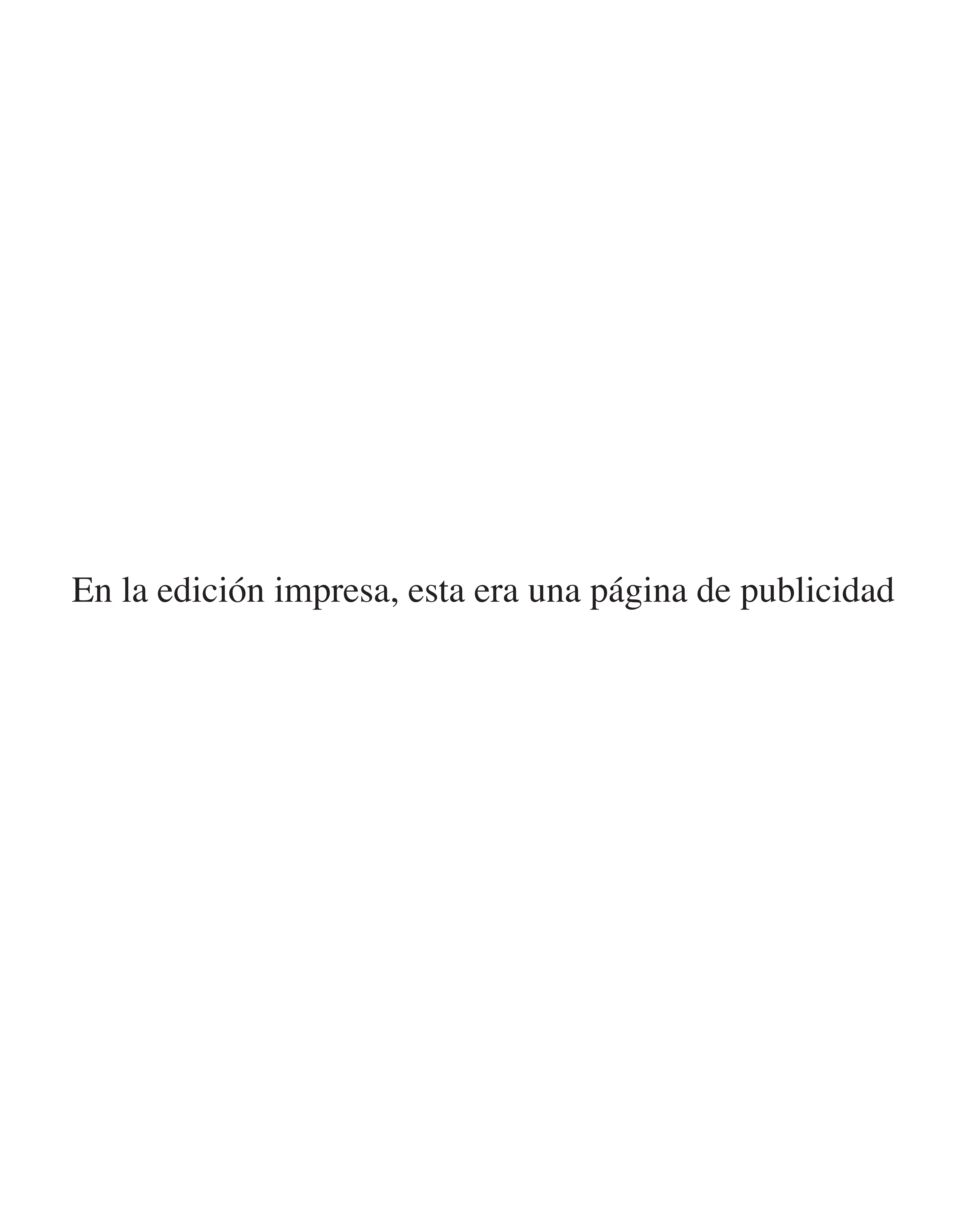
Crusoe, el procesador para portátiles



El procesador Crusoe de Transmeta ha recibido el premio "Best of Show" en el apartado de innovaciones 2001 de hardware y software en el CES de Las Vegas. Se trata de un procesador x86 totalmente compatible PC que destaca por su ingeniosa arquitectura, que integra un núcleo de hardware básico rodeado por una capa de software, llamada Code Morphing Software, que se encarga de traducir las instrucciones x86 por software, con lo que se ahorran millones de transistores de hardware, ofreciendo una solución más barata de fabricar, con un consumo de energía mínimo (ideal para sistemas portátiles) y de baja generación de calor. Un nuevo concepto dentro de procesador para compatibles que promete convertirse en todo un éxito en el segmento de los portátiles.

Compatible: PC

Más información: www.transmeta.com


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Flash

Se ha producido todo un bombazo en el sector de los fabricantes de tarjetas gráficas; nVidia ha comprado 3Dfx. Los catastróficos resultados de ventas de las tarjetas Voodoo 5 (el chip VSA-100 no ha sido rival para la familia GeForce de nVidia y el chip Radeon de ATI) han obligado a los propietarios de 3Dfx a ceder ante la absorción por parte de su principal competidor, nVidia. Desaparece por tanto la compañía que desde hace cuatro años y hasta 1999 dominaba por completo el sector.

S3 Incorporated, compañía especializada en multimedia para compatibles, ha cambiado de nombre y ahora se denomina SONICblue. Hay que recordar que a este grupo pertenecen compañías como Diamond, Rio, FireGL y Supra. Más información sobre el nuevo logotipo y las compañías subsidiarias en: www.sonicblue.com

Conexant producirá módems para la Playstation 2 tras concluir el proceso de programación de los controladores que permitirán a la PS2 ser compatible con TCP/IP y PPP. Los módems integrarán el chipset SmartSCM USB V.90. La tecnología de Conexant ya ha sido aprobada por Sony.

Otro fabricante que se une a la creación de periféricos para PS2 es Seagate, que comercializará discos duros para la consola de Sony. Seagate es una de las compañías líderes del sector en PC y ahora empleará toda su tecnología en el diseño de los discos duros para PS2. Próximamente estará disponible el modelo externo y ya está en proceso de desarrollo un disco duro interno, lo que indica que los próximos modelos de la PS2 tendrán una bahía para ampliaciones.

Intel Pocket Concert



Estaba claro que Intel no podía escapar a la moda del audio portátil en formato digital comprimido y, para entrar de lleno en este competitivo mercado, ha diseñado un reproductor tan atractivo como completo en prestaciones. Gracias a sus 128 Mb de memoria Intel StrataFlash puede almacenar hasta cuatro horas de música en formato MP3 o en WMA (Windows Media). Se conecta al ordenador vía USB e incluye todo el software necesario para transferir los archivos, así como el "MusicMatch" como jukebox y un sampleador.
La carcasa es de aluminio y material ABS. La salida de potencia en los auriculares es de 11 mW.
Compatible: PC
Más información: www.intel.com/home/audio

Dolby Digital y DTS



La decodificación de los dos formatos de sonido digital multicanal cinematográfico más extendidos, el Dolby Digital y el DTS, es la principal característica del sistema de altavoces TSS-1 de Yamaha. Con cinco altavoces satélites más un subwoofer para el canal de subgraves, el amplificador dispone de controles de volumen maestro e individuales. La potencia es de 48W (RMS) y también tiene un modo 4.1 para los juegos con DirectSound 3D.
Compatible: PC y Mac
Más información: www.yamaha.com

Han surgido los primeros problemas con el Pentium 4. Se trata de un error en el chipset Intel 850, que sirve como plataforma al Pentium 4. Este bug se traduce en un significativo descenso del rendimiento gráfico cuando se trabaja con una tarjeta gráfica PCI, situación factible cuando se emplean dos monitores. Compañías como Dell y Compaq ya están vendiendo equipos con la tarjeta Matrox G450, que dispone de dos salidas para monitor. Este bug parece estar en vías de solucionarse, pero dadas las muy limitadas circunstancias en las que se produce, no afectará a la producción del Pentium 4 ni a la del chipset Intel 850.

Yamaha presenta la grabación a 16X



Nuevamente la empresa nipona se sitúa a la vanguardia en el competido segmento de las regrabadoras con la presentación de su modelo LightSpeed CRW2100, que graba a 16X, regraba a 10X, lee y extrae audio a 40X. Con semejante velocidad, esta grabadora es capaz de grabar un CD-R de 74 minutos en menos de cinco minutos, todo un récord.
Yamaha ha combinado las tecnologías de grabación CAV (velocidad angular constante) y CLV (velocidad lineal constante), de forma que emplea CAV (mantiene constante la velocidad del motor) en las porciones internas del disco y pasa a CLV en las porciones externas para alcanzar la velocidad máxima de 16X. Así mismo, se incluyen los sistemas "Optimum Write Speed Control" y Waste-Proof Write Strategy para ajustar automáticamente la velocidad de grabación a las condiciones del equipo. Por el momento, el único problema es encontrar discos vírgenes que soporten la grabación a 16X.
Compatible: IDE, SCSI, FireWire. PC y Mac
Más información: www.yamaha.com

Nuevo chipset de AMD para Athlon



Con el objetivo de integrar la memoria RAM DDR (transferencia doble de datos), AMD ha creado el chipset AMD 760. Su principal aportación es el bus frontal a 266 MHz y el soporte de memoria DDR, que dobla las prestaciones de la memoria SDRAM. El objetivo es claro; un procesador Athlon a 1 GHz con módulos de memoria DDR y con el bus a 266 MHz es capaz de competir con un Pentium 4 a 1.4 GHz con memoria RAMBUS a 800 MHz. El AMD 760 también integra soporte de los modos de transferencia Ultra ATA/100 para las unidades IDE y AGP4X/Pro para la tarjeta gráfica. Así pues, el AMD 760 se convierte en la plataforma ideal para el Athlon, aunque VIA ya ha anunciado que pronto sustituirá su chipset KT133 por un nuevo chipset que soporte memoria DDR.
Compatible: PC
Más información: www.amd.com

SE DESPEJA LA INCÓGNITA

Microsoft presenta XBOX

El día de reyes del recién nacido año presenció, en el escenario del CES de Las Vegas, la presentación oficial por parte de Microsoft de su Xbox, recién nacida también. Bill Gates se encargó, en persona, de enseñar por primera vez el aspecto definitivo de la máquina al mundo. Tras ello, y organizando el evento en un tiempo récord, Microsoft no quiso dejar a la prensa europea sin "su" presentación privada, para lo que llevó a representantes de revistas del viejo continente a Londres, el pasado 10 de Enero. J Allard, viejo conocido de los lectores de Micromanía y uno de los responsables máximos del proyecto, viajó desde EE UU para hacerse cargo de la presentación y mostrar un adelanto de los primeros títulos desarrollados para Xbox. Micromanía viajó a la capital inglesa para asistir al evento, entrevistar a J Allard y valorar el prototipo de la máquina.

Unos vídeos de introducción mostraron a distintos representantes de la industria y de la propia compañía hablando sobre Xbox, y lo que de la máquina se espera

A pesar de su particular arquitectura, la Xbox no es, ni será un PC; los juegos no se instalarán, y no habrá un navegador para Internet como existe para los compatibles

Desde el mismo momento en que Xbox inició, de manera oficial, su particular aventura, Microsoft siempre ha procurado realizar eventos específicos para los distintos mercados (Europa, Japón, Estados Unidos) en que la máquina hará su aparición. Cierto es que, el desarrollo de los mismos, siempre ha demostrado también cómo afronta cada uno de estos mercados un mismo hecho. Estados Unidos (ahí está el E3) siempre se ha caracterizado por el espectáculo y la grandilocuencia en sus presentaciones. En Europa se suelen realizar estas presentaciones de modo más discreto, dirigidos hacia la asistencia de la prensa especializada del continente, y en Japón, el usuario final es al que se dirigen todos estos eventos, como se pudo comprobar cuando Microsoft hizo su aparición (casi inesperada) en la última edición del Tokyo Game Show, ocupando buena parte de la entrada al evento aunque, eso sí, allí tan sólo se pudo apreciar una presencia más dirigida al marketing que a otro aspecto, pues aún no se había enseñado nada real sobre Xbox.

Es pronto. Aún muy pronto para augurar cómo funcionará la máquina. Hasta que los juegos no vayan apareciendo y las cartas se pongan sobre la mesa, será muy difícil especular con lo que puede pasar. Pero, en cualquier caso, parece que Microsoft está dando pasos bastante lógicos y, al menos, algo han hecho muy bien: asegurarse el apoyo del máximo número de compañías en todo el mundo, desarrollando juegos para Xbox.

El último episodio del serial Xbox tuvo lugar en Londres. Una presentación en un lujoso pero discreto hotel de la ciudad, reunió a la prensa del viejo continente en torno a un estrado en que J Allard, durante toda su disertación inicial, mantuvo convenientemente oculto el prototipo de la máquina. Llegado ►

el momento cumbre, la elegante (y enorme) caja que encierra el corazón de la consola, hizo su aparición. El color negro parece que será el que domine la nueva generación de consolas, uniéndose Xbox al futurista diseño de PS2, aunque con unas líneas mucho más clásicas y redondeadas.
Una enorme X preside la parte superior de la consola, partiendo de un círculo verde (color escogido para el logo oficial) que Microsoft ha denominado "la joya", y que también hace su aparición en el mando de control de la máquina.
Pero, hasta que se mostró el prototipo, ¿qué comentó Allard sobre el futuro de Xbox?

UN PLAN AMBICIOSO

Quizá Allard no descubrió nada nuevo a los asistentes al evento, pero puntualizó algunos de los temas clave sobre los que Microsoft quiere basar su política respecto a Xbox.
Unos vídeos de introducción mostraron a distintos representantes de la industria y de la propia compañía hablando sobre Xbox, y lo que de la máquina se espera. Pero fue la intervención de Allard la que comenzó a centrarse en los ases de Microsoft. Una vez más, se insistió sobre la particular arquitectura de Xbox, basada en el PC, pero sobre la que se quiso dejar muy claro que ni es, ni será un PC, ni como tal se debe considerar. Tecnología, diseño, soporte online y un disco duro son las facetas que hacen de Xbox una máquina única en el mundo de las consolas.
Haciendo caso a Microsoft, Xbox es la máquina de ensueño para desarrollar juegos, pues da todas las facilidades imaginadas, la potencia necesaria, y apenas problemas. Uno de los grandes handicaps de los PC siempre han sido los problemas de incompatibilidad entre componentes, responsables de buen número de "cuelgues" que se suelen producir en nuestros queridos (a ratos) ordenadores. Obviando este escollo, optimizando una arquitectura y dirigiéndola únicamente a una aplicación muy concreta, juegos, parece que Microsoft no está tan desencaminada como algunos se pensaban al principio.
Sin embargo, ciertos componentes siguen causando considerables sospechas entre los usuarios de consolas. ¿Alguien dijo un disco duro? Uno de los aspectos clave del diseño de la máquina es interpretado por Microsoft en un sentido muy distinto del que, habitualmente, se establece para este componente, cuando hablamos de PC. La compañía insiste enormemente en el aspecto de que Xbox no es un PC. Así, ¿no habrá que instalar los juegos? No.
El disco duro de Xbox está considerado como un soporte (enorme soporte) para información extra y temporal. En otras palabras, además de las descargas de contenidos de la red y grabación de partidas, el disco duro es una (gran) memoria caché, usada para agilizar el acceso a datos durante los juegos. La estrategia de Microsoft para usar el disco duro de este modo fue desvelada por Allard a Micromanía algo más tarde (ver entrevista).
Pero, por supuesto, no es lo único que llama la atención de Xbox. La enorme potencia técnica de la máquina, relacionada directamente con las posibilidades gráficas y de audio, es otro de los aspectos clave en la consola. Allard entró en este tema abordando una comparación con otro medio: el cine. Si en las películas, comentaba, uno de los aspectos clave es la imagen y el sonido, ¿por qué no en los juegos? No se trata tan sólo de hacer gráficos más detallados, realista y formados por una ingente cantidad de polígonos, sino cómo usar esas posibilidades (algo bastante más complejo y ambicioso). "Luces, cámara, acción" es una frase que se oye habitualmente en un rodaje. Y un especial hincapié realizó Allard sobre la primera palabra, "luces". La iluminación y la fotografía son esenciales en una buena película. Y Microsoft quiere también que lo sean en los juegos, usándolas de modos poco convencionales. Lo mismo que ocurre con el sonido 3D. De momento, Xbox es la única consola que usa sonido envolvente en los juegos (no confundamos el sonido 3D en tiempo real con la codificación multicanal en Dolby Digital 5.1 o DTS de una película en DVD, por ejemplo).

LOS PRIMEROS JUEGOS

Aunque es aún muy pronto como para que Xbox demuestre de lo que es capaz, la primera aproximación a los juegos reales se llevó a cabo en la presentación celebrada en Londres. Dos títulos, como son, «Malice» y «Munch's Oddysee» simbolizaban aquello que se puede esperar de la consola de Microsoft en un futuro, cuando haga su aparición, más o menos dentro de un año, en el viejo continente. Y, si como afirmó J Allard durante las demos de ambos títulos, la potencia representada allí era tan sólo el 20% de lo que Xbox será capaz de hacer en su versión final, ya se puede adelantar que se verán títulos realmente espectaculares en el futuro.

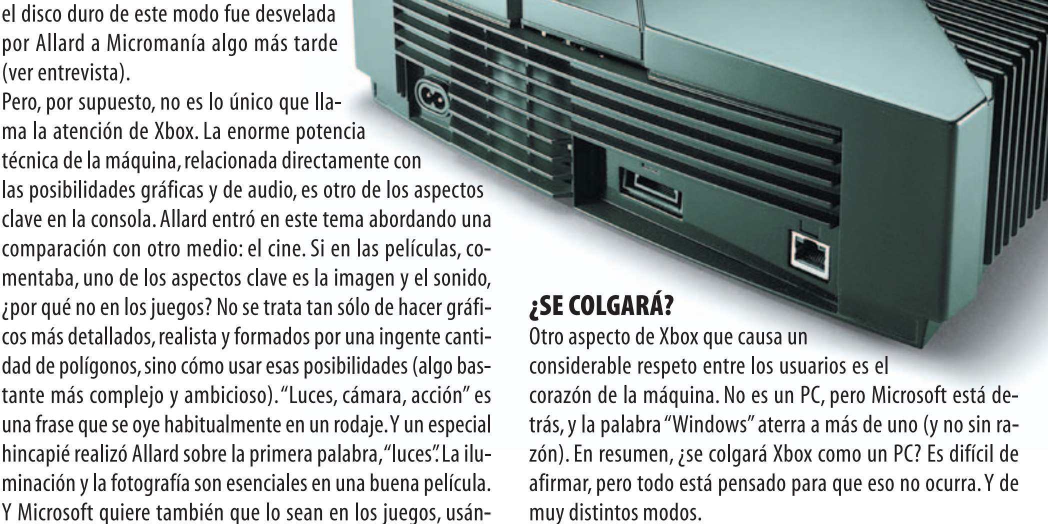
MALICE

ACCIÓN/AVENTURA
ARGONAUT



Si toda la experiencia acumulada por Argonaut a lo largo de los años, desarrollando para plataformas tan dispares como Super Nintendo, PlayStation y PC, se pudiera resumir en un solo juego, ese es «Malice». El título del equipo dirigido por Jez San es una de las primeras aproximaciones realistas a las posibilidades que en materia de gráficos y sonido representa Xbox.
«Malice» es un juego que, más que rompedor en su concepto (una combinación de aventura y acción, con una singular presencia de las plataformas), se desmarca de juegos conocidos en el mundo de las consolas por el uso de la tecnología audiovisual. Parte de los efectos de luces y, sobre todo, el magistral uso de las sombras, eran algunos de los detalles más innovadores que mostraba el juego.
«Malice» destacaba también por la facilidad para gestionar escenarios de enorme tamaño y modelos 3D de gran complejidad y número de polígonos casi ridículo, por lo elevado.
El juego destaca también por lo oscuro de su historia, que se plasma en algunos escenarios y secuencias repletas de misterio y tinieblas. «Malice» se basa en un engine de desarrollo propio de Argonaut, en que los efectos gráficos se consideran como una de las principales claves del proyecto y de sus posibilidades.





¿SE COLGARÁ?

Otro aspecto de Xbox que causa un considerable respeto entre los usuarios es el corazón de la máquina. No es un PC, pero Microsoft está detrás, y la palabra "Windows" aterra a más de uno (y no sin razón). En resumen, ¿se colgará Xbox como un PC? Es difícil de afirmar, pero todo está pensado para que eso no ocurra. Y de muy distintos modos.
Según comentó Allard, Xbox no se basa en un Sistema Operativo en ROM convencional, como es factible de pensar. De hecho, Xbox no posee un SO como tal. El Sistema sí está presente en los kit de desarrollo, pero en la consola, que sólo contiene el kernel de Windows 2000 y una serie mínima de librerías en ROM que controlan la operatividad de la máquina, y que se encuentran a disposición de los desarrolladores para otros usos, pero que, en teoría, los programadores pueden obviar para usar las suyas propias.
Otra característica que hay que tener en cuenta aquí es el disco duro. Xbox es una máquina dedicada a juegos, exclusivamente. Así, no tendrá un navegador ni se podrá explorar Internet, ni descargar datos tal y como se hace en un PC. Todo el soporte online está dedicado a los juegos, y esta opción se activará únicamente desde cada juego, y con algo relacionado directamente con el mismo, sin necesidad de hacer buscar por la red al usuario. Por tanto, no se podrán instalar datos extraños ni ajenos a un juego, desde páginas web que no tengan que ver directamente (u oficialmente) con el mismo.
Con los juegos, además, ocurrirá algo muy curioso, que nadie parecía haberse planteado hasta el momento. Por supuesto, existirán distintas máquinas para cada mercado: Estados Unidos, Japón y Europa, adaptadas a los sistemas de TV específicos de cada zona (NTSC y PAL), y ya incluye soporte para HDTV (High Definition TV) de cara al futuro. Sin embargo, y como en los lectores de DVD, esta división en zonas se puede evitar por los propios desarrolladores, si así se desea. Si existe un juego

ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE

ACCIÓN/AVENTURA

ODDWORLD INHABITANTS





Uno de los títulos que se iba a convertir en clave en el catálogo de PS2 y que, de un plumazo, desapareció del futuro de la máquina de Sony y apareció en la de Microsoft. J Allard dio una pista sobre las razones (teóricas) que impulsaron a Oddworld a abordar el proyecto para Xbox; y es que parece que los chicos de Oddworld tenían bastante claro lo que querían hacer, pero les estaba costando horrores conseguirlo en PlayStation 2, dado lo novedoso de su arquitectura. Así que, un buen día, Microsoft y Oddworld se pusieron a charlar, los primeros dieron a los segundos las características de Xbox, estos se pusieron a trabajar, y en tres meses consiguieron aquello que planeaban tener listo en un año para PlayStation 2, así que la máquina de Sony perdió a favor de Xbox. Lo que se pudo ver de la tercera parte de la pentalogía de Oddworld no representaba, en la práctica, una diferencia extrema con lo que ya se pudo contemplar en el pasado E3 sobre PlayStation 2, exceptuando, quizá, ciertos efectos de luces. De todos modos, sí se puede afirmar que, pese a un aspecto muy prometedor, «Munch's Oddysee» estaba aún bastante verde en muchos apartados, y quedan largos meses de desarrollo por delante, antes de que el título se encuentre a un nivel óptimo en todos sus apartados. Eso sí, la velocidad de juego era realmente pasmosa.

Además de los dos títulos brevemente comentados, J Allard dio como confirmado el lanzamiento de otros juegos que no se llegaron a mostrar, pero de los que comentó estaba muy orgulloso que se unieran al catálogo de Xbox. Se trata de "Colin McRae 2.0", "Tony Hawk Pro Skater 2" y "WWF Raw is War". Es decir, auténticos superventas a nivel mundial, con lo que parece que Microsoft no se anda por las ramas a la hora de decidir cuáles son los títulos apropiados para hacer de Xbox un éxito.

DATOS TÉCNICOS XBOX

(Características finales según Microsoft)

CPU	733 MHz
GPU	250MHz
Memoria	64MB
Ancho de banda para Memoria	6.4GB/s
Gestión Polígonos	125 M/s
Texturas Simultáneas	4
Gestión de Píxel (Sin Texturas)	4.0 G/s
Gestión de Píxel (1 Textura)	4.0 G/Sec
Gestión de Píxel (2Texturas)	4.0 G/Sec
Texturas Comprimidas	Sí (6:1)
Soporte Datos	2-5x DVD, HD 8GB, 8MB Memory card
Mandos	4
Conexión Online	Sí. Ethernet (10/100)
Canales Audio	256
Soporte Hardware Audio 3D	Sí (64 canales)
MIDI+DLS	Sí
Hardware audio filtering y EQ	Sí
Soporte Banda Ancha	Sí
Reproducción películas DVD	M. a distancia necesario
Soporte HDTV	Sí
Soporte HDTV para Juegos	Sí
Resolución Máxima	1920x1080
Resolución Máxima (2 x 32bpp frame buffers + Z)	1920x1080
Lanzamiento Europa	Principios 2002

(pongamos un arcade) que no precise de una exhaustiva localización de sus contenidos, y así se desea, se podrá diseñar ese juego como "libre de restricción de zona" (algo parecido a los DVD de zona 0 que existen en el mercado), siendo apto para ser reproducido por cualquier máquina en cualquier lugar del mundo, sin dar problema alguno. Eso puede evitar buena parte de la piratería y de la importación paralela (no del todo legal) de juegos entre distintos mercados.

Y llegados a este punto, hablando de los distintos mercados, nos preguntamos el porqué del retraso en Europa de Xbox, que no llegará hasta principios del 2002, mientras que en Estados Unidos lo hará a finales del presente año. Allard argumentó la necesidad de dar tiempo a la localización completa de contenidos para cada mercado (traducciones, adaptaciones, etc.) que es un apartado fundamental para Microsoft.

La presentación concluyó con una serie de preguntas formuladas por la prensa, para aclarar distintos puntos relacionados con la máquina, pero antes, Allard intentó asombrar a los presentes con las demos de los dos primeros juegos reales funcionando en la máquina; «Malice» y «Munch's Oddysee». Aunque lo que se vió no era muy extenso, sí dejó ver muy buenas maneras (algunos detalles impresionantes) sobre lo que se puede esperar de la consola, lo que dio paso a la frase lapidaria de Allard respecto a Xbox, "esta máquina es el Ferrari de los videojuegos", augurando un par de años por delante, en que el mundo iba a vivir una nueva época dorada del videojuego, con consolas capaces de cosas que hace sólo unos pocos años eran ciencia ficción. Bienvenida sea Xbox, y esperemos que las profecías de Allard se cumplan.

F.D.L

LAS FECHAS CLAVE DE XBOX

10 de Marzo, 2000
Bill Gates anuncia de manera oficial el "secreto a voces" de que Microsoft está desarrollando una máquina de videojuegos, dispuesta a hincar el diente en el gran pastel del mundo de las consolas. El nombre clave, Xbox. Se anuncian las características básicas de la máquina, inspiradas en la arquitectura PC, el soporte online y lo asequible de sus herramientas y sencillez de desarrollo.

31 de Julio, 2000
Tras la presentación de las demos de tecnología, meses atrás, en el E3, Microsoft anuncia que los primeros kit de desarrollo han comenzado a distribuirse de manera global a desarrolladores de todo el mundo. Más de 1 000 kit se reparten entre un centenar de compañías, que ya han anunciado su intención de crear juegos para Xbox.

1 de Septiembre, 2000
Pocos días antes del ECTS, a celebrarse en Londres, Microsoft anuncia que bajo el sello de la compañía, cerca de veinte estudios desarrollaran en exclusiva juegos para Xbox. Estos estudios se agrupan en torno a Lionhead y Peter Molyneux, que se convierte en director de desarrollos.

20 de Septiembre, 2000
En una presentación que reúne por videoconferencia a representantes de Microsoft y la prensa en Japón, San Francisco y Londres, se desvela el logo definitivo de la máquina. Una gran X de color verde representa, desde ese momento, la nueva consola. Se desvela, además, la lista casi completa de desarrolladores trabajando en juegos para Xbox (más de 150).

23 de Octubre, 2000
Tras múltiples rumores, se hace oficial que Oddworld Inhabitants no lanzará su nueva producción, «Munch's Oddysee» para PS2, apareciendo en su lugar, y de manera exclusiva, en Xbox. Microsoft arrebata a Sony a uno de sus equipos más emblemáticos.

13 de Diciembre, 2000
Electronic Arts y Microsoft anuncian de manera oficial que la primera desarrollará juegos para Xbox. Hasta ese momento, la compañía sólo había anunciado desarrollos para la nueva PlayStation 2 (dejando de lado a Dreamcast) y algún que otro título puntual para Nintendo 64, de cara a los próximos meses.

6 de Enero, 2001
Bill Gates desvela por fin el aspecto definitivo de Xbox en el CES de Las Vegas. Una enorme caja negra, dominada por la X de su parte superior, y acompañada de un mando que incluye 8 botones, dos gatillos, una cruceta digital y dos joysticks analógicos.

10 de Enero, 2001
J Allard presenta el aspecto definitivo de la máquina, de manera oficial, a la prensa europea, en Londres.

Línea Dírecta con....

[J. Allard]
DIRECTOR GENERAL DE XBOX

Como una de las cabezas visibles de Xbox a nivel global, y tras el rol de maestro de ceremonias en la presentación de la máquina, el pasado 10 de Enero, J Allard es el objetivo ideal de Micromanía para aclarar ciertas dudas sobre los secretos de la consola, así como de la política de Microsoft con los desarrolladores de juegos.



MICROMANIA: Microsoft es una compañía que se caracteriza por la actualización de software, entre otras muchas áreas. Así también, el uso de las librerías en torno a las que nos has contado que se organiza el contenido de la ROM de Xbox, y el uso del disco duro para ciertas aplicaciones, ¿implica que la máquina utiliza algún tipo de ROM que se puede actualizar? ¿Es del tipo "flash ROM" y se puede actualizar a través de descargas con nuevas versiones de librerías, etc.?
J ALLARD: *No. La ROM es la ROM, no es una EPROM. Además, está diseñada según una serie de medidas de seguridad bastante estrictas, y no se puede cambiar. Las librerías que contiene están pensadas para que los programadores puedan trabajar con ellas a su gusto, sin ningún tipo de límite e, incluso, desarrollar las suyas propias sin tener que depender de las incluidas en la consola, aunque están ahí para hacer más fáciles ciertas tareas.*
Por otro lado, el disco duro no tiene nada que ver con estas librerías. No existe ningún tipo de sistema operativo en el disco duro ni hay necesidad de instalar nada parecido para que un juego funcione. Xbox es una consola, no un PC, así que los usos son muy distintos. Los códigos contenidos en ROM son los que activan toda la operatividad de la máquina, y deja el control total al juego. Cada uno de estos juegos puede estar controlado por sus propias librerías.

MICROMANIA: Si, entonces, no existe nada que se pueda considerar un Sistema Operativo completo, como tal, y cada juego puede funcionar con su propio "set" de librerías, ¿qué tipo de protección contra la piratería se ajusta al diseño de Xbox?
J ALLARD: *La piratería es mala para todos, tanto nosotros como los programadores, y eso lo tenemos muy claro. NO queremos que nadie deje de hacer juegos para Xbox sólo porque a la larga no les saldrá rentable afrontar un coste de producción para vender pocas unidades de sus juegos. Por eso sí que existen medidas de seguridad en el hardware y en el software. Una de ellas es que Microsoft quiere insistir en que todos los juegos para Xbox utilicen el soporte base de DVD 9, un formato que requiere en la actualidad un sistema de producción bastante sofisticado, y que pondrá muchas trabas a aquellos que pretendan piratear cualquier producto.*

MICROMANIA: Partiendo de un disco duro que no contiene información sobre el funcionamiento de la máquina, supongamos que existe una compañía que decide que para que su juego funcione debe ser instalado. Dado que Microsoft no quiere que se aplique el espíritu de un PC a Xbox, ¿cuál sería vuestra estrategia en este caso?
J ALLARD: *La única estrategia práctica que Microsoft tiene respecto a los juegos es que estos funcionen a la perfección. Microsoft*

"Xbox es el Ferrari de los videojuegos"



J Allard en la presentación que Microsoft realizó de su último proyecto, la flamante Xbox.

quiere dar a los desarrolladores una libertad total en la producción, aunque lo que sí les pedimos es que no conviertan los juegos de Xbox en una experiencia poco satisfactoria con los aspectos más básicos de funcionamiento. Existe, por tanto, una protección en la máquina que afecta al disco duro, en el sentido de no poder instalar datos de manera permanente, excepto aquellos que tengan que ver con partidas. Así, puede que un juego, al comenzar, vuelque en el disco duro todo tipo de datos, usando el disco duro como una memoria intermedia. Xbox reserva un espacio máximo de 750 MB para estas tareas, y una vez que la partida se haya acabado, todos estos datos se borrarán. Los juegos deben funcionar desde el DVD, y el disco duro es tan sólo un accesorio para mejorar el acceso a datos.

MICROMANIA: ¿Cuáles son los planes de Microsoft para el soporte del juego online?
J ALLARD: *Aún no hemos querido desvelar todos los planes sobre el aspecto online de Xbox, pero se basa en unos principios básicos. El primero es que todo se centra en los juegos. No pensamos específicamente en usar portales de Internet, ni nada así, sino en que cada juego tenga su opción online, y se active directamente, poniendo al usuario en comunicación con aquel o aquellos con los que quiera jugar. Sin más. Todas las opciones online estarán basadas en los modos de juego multiusuario, y además habrá torneos, contenido basado en nuevos episodios y ampliaciones de los juegos y, todo ello combinado, se ofrecerá a los desarrolladores para que experimenten y aporten nuevas ideas. En los próximos cinco años creemos que esta área es el que de verdad dará vida a los juegos, y modelará un nuevo modo de diseñarlos.*

MICROMANIA: *Y, ¿cuál será el sistema para acceder a esos contenidos? ¿Se instalarán servidores en cada país, en cada continente, se usará el acceso a MSN…?*
J ALLARD: Bueno, de momento no puedo contestar a eso porque aún es materia reservada… En un par de meses iremos ofreciendo más información en este sentido. Los servidores estarán repartidos por todo el mundo, eso es seguro, y las herramientas de comunicación se apoyarán no sólo en el diseño de Microsoft, sino en el trabajo de otras compañías con las que estamos hablando.

MICROMANIA: La preocupación por el juego online, ¿afecta también a una estrategia de Microsoft por la que todos los juegos deban incluir esta opción?
J ALLARD: *No. Es sólo una opción más que el desarrollador tiene libertad para incluir, o no, en cada juego. La única estrategia es que el juego se diseñe específicamente para Xbox y sus capacidades, online y no online. Que se aprovechen bien todas las posibilidades de la máquina y del mando de control.*

MICROMANIA: Y en lo que afecta a esta explotación de posibilidades, ¿son las herramientas de desarrollo de Microsoft las idóneas, usando todo en torno a DirectX, como DirectPlay, o existirán otras alternativas?
J ALLARD: *Bueno, cada juego tendrá sus propias necesidades, eso es algo que tenemos muy claro, y aunque Microsoft aportará todo lo posible con sus herramientas de desarrollo, que se irán renovando y mejorando en los próximos años, aunque cada equipo puede diseñar sus propias herramientas, librerías, etc... para aplicarlas en sus proyectos concretos.*

MICROMANIA: Como has comentado en la presentación de Xbox, todo lo relacionado con nuevos efectos visuales, así como el sonido 3D, es muy importante. Pero, en la actualidad, los usuarios de consolas no conocen las posibilidades del sonido 3D ¿Tiene Microsoft en mente algún título en concreto que explote estas posibilidades? ¿Tenéis también planes para lanzar algún periférico (altavoces 3D) que lo aproveche?
J ALLARD: *En cuanto a periféricos, Microsoft de momento sólo se centrará en los mandos de la consola. Pero sí es cierto que el sonido 3D será usado en muchos juegos. Lo que va a ocurrir es que muchos fabricantes lanzarán sistemas de audio para aprovechar estas posibilidades. Y, además, muchos usuarios de Home Theater System, podrán aprovechar sus equipos para estos menesteres. Creo que, en este sentido, los próximos cinco o seis años van a ver un gran avance en estos aspectos relacionados con los juegos.*

MICROMANIA: Cuando has hablado sobre los juegos "exclusivos" para Xbox, que aprovechen las posibilidades de la máquina, ¿a qué afectarán estos apartados exclusivos en el diseño de los juegos? Si existe un «Metal Gear Solid 2» para PS2, ¿qué diferencias tendrá con la versión de Xbox?
J ALLARD: *Tenemos muy claro que muchos desarrolladores no pueden obtener rentabilidad con títulos que sean exclusivos para un formato. Así que los costes de desarrollo de «Metal Gear Solid 2» se pueden repartir entre las versiones de PS2 y Xbox. Pero al hablar de apartados exclusivos en el diseño Microsoft no quiere limitar al desarrollador en modo alguno. No decimos que los juegos tengan que ser de un modo u otro, pero sí que usen de modo innovador ciertas posibilidades de la máquina y que se diferencien en ciertos aspectos de otras versiones.*

MICROMANIA: Finalmente, ¿hasta qué punto Microsoft está pensando en el contenido local de juegos, diseñados en distintos mercados?
J ALLARD: *Eso es algo muy importante para Microsoft en lo que afecta a Xbox. No sólo en equipos de diseño que estén situados en cada mercado, y creen juegos apropiados para cada mercado, sino en la localización de los contenidos y su adaptación a cada país y continente. Estamos trabajando con muchos equipos de manera directa en cada mercado, y en algunos como Japón, por ejemplo, tenemos incluso equipos internos de desarrollo trabajando en juegos para Xbox.*

CURIOSIDADES XBOX

Microsoft quiere que todos los juegos de Xbox se publiquen en DVD 9 (formato de una cara y doble capa), como uno de los métodos para contrarrestar el posible efecto de la piratería.

Aunque aún no se quiere desvelar nada sobre el precio, ni de la máquina ni de los juegos, Microsoft asegura que será competitivo. Rumores procedentes de muy variadas fuentes aseguran que los royalties para la producción de juegos de Xbox serán aproximadamente un 40 por ciento más baratos que los de PS2, y que el precio final de la máquina siempre estará por debajo de lo que cueste PS2 en el momento en que Xbox haga su aparición. Microsoft no confirma nada oficialmente.

Microsoft asegura que la tecnología de reproducción de películas en DVD está presente en Xbox, pero no estará activa con la configuración básica de la consola. Para la compañía, las películas son un aspecto muy secundario, con los juegos como meta principal. Pero, dejan en manos del usuario la posibilidad de usar Xbox como reproductor de DVD, debiendo comprar para ello (de forma independiente) un mando a distancia. Todo apunta a que se hace así para no encarecer el coste de la consola.

Es posible que aparezcan juegos libres de "restricción de zona" (al modo de la región 0 de las películas en DVD) que puedan funcionar en distintos países y máquinas, sin necesidad de modificar la circuitería de la consola. Depende del desarrollador.

Microsoft no tiene en mente realizar más periféricos para Xbox, al menos de momento, que los mandos de control. No existirán teclados, altavoces con el sello Microsoft ni joysticks especiales. Por supuesto, el resto de fabricantes de hardware tienen libertad para diseñar todo lo que quieran.

El mando de Xbox dispone de dos puertos, como el de Dreamcast. Uno para tarjetas de memoria y el otro disponible pensando en el uso de sistemas de comunicación por voz (micrófonos y auriculares) para juego online.

Los mandos disponen de una longitud de cable mucho mayor de lo normal, para evitar cualquier incomodidad en el usuario en el control de los juegos.

Los conectores estándar de Xbox para los mandos serán puertos USB modificados. Aparte, el de audio y vídeo. Y no se ha confirmado otro uso específico.

Será posible la conexión entre distintas consolas para modos multijugador, además de a través de Internet.





Por: Penélope Labelle

Vigésimo tercera reunión de ésta que es vuestra sección. Después de la resaca de las Navidades, entramos de nuevo en un periodo, digamos, de vacaciones para las compañías, pues pocos son los títulos que salen al mercado en estos días.

Después de la tormenta

Bienvenidos seáis todos a vuestras páginas preferidas de Micromanía. Sí, efectivamente, después de la avalancha de las Navidades, parece que todo vuelve a la normalidad, incluso habiendo tenido alguna que otra sorpresa no esperada. Tal es el caso de «Giants», del que decían que no iba a estar listo hasta bien entrado el nuevo milenio, y sin embargo nos sorprendió a principios de Enero con su salida al mercado... Suponemos que los chicos de Virgin no se querían quedar sin sus "reyes". Una apuesta acertada, porque retrasarlo creo que hubiera sido perjudicial para el título de Planet Moon.

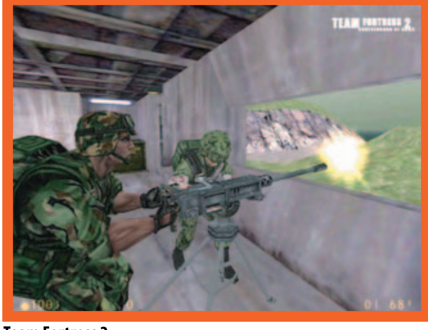
Desde aquí les enviamos un saludito a los chicos de Rebel Act, que si todo va como esperamos deberían tener «Blade» a la venta el próximo 26 de Febrero. Seguro, seguro... no hay nada, pero los chicos de la redacción me han enseñado la nueva beta y existir, existe.

Pero lo mejor será que empecemos a hacer más fácil el camino de algunos en el deambular por el terreno de los arcades 3D y los simuladores deportivos, pues de ello es al fin y al cabo de lo que se nutren estas páginas, además de vuestra importantísima participación.

ENTUSIASMADO POR «HALF-LIFE»

Tomás Fernández nos escribe desde Santander para, primero, hacer uso de sus votos, otorgando todos ellos a «Half-Life» para Acción Frenética y otros tantos a «Rally Championship» para Carrusel Deportivo. Y precisamente para estos dos plantea sus preguntas, que no están exentas, desde luego, de entusiasmo. Para el juego de rallies nos pregunta si habrá una segunda parte. Por ahora no se sabe a ciencia cierta si habrá una segunda parte o no, puesto que han cambiado mucho las cosas desde que salió al mercado. De lo que sí puedo estar segura es de que muchos de nosotros estaríamos encantados de que así fuera. No obstante, mientras esperas a ver si se dan noticias de algo con respecto al desarrollo de «Rally Championship 2», lo mejor es que te hagas con dos de los mejores representantes de los juegos de rallies que hay ahora mismo. El primero de ellos es de factoría española, más concretamente del equipo de desarrollo español de Ubi Soft; se trata de «Pro-Rally 2001», un excelente programa que seguro hará las delicias de muchos. Por otro lado está la esperada segunda parte del archifamoso «Colin McRae Rally», otra excelente manera de pasar buenos ratos con nuestro volante y pedales.

En cuanto a las preguntas que haces sobre todo lo que tiene que ver con el universo de «Half-Life» y sus posibles ampliaciones, continuaciones, segundas partes, etc., decirte que Valve Software y Sierra siguen en pleno desarrollo de lo que será «Team Fortress 2: Brotherhood of Arms», y en el cual podremos encarnar una parte de un escuadrón de guerrilleros con una misma finalidad (como demoler un puente o servir de escolta de seguridad a alguien importante), sabiendo que tus compañeros estarán guardándote la espalda en todo momento. Pues bien, no hay nada más, de momento, que debas saber al respecto, salvo que quieras meterte de lleno en el mundo de los mods, en cuyo caso te recomiendo que le eches un vistazo a la página de Internet http://www.planethalflife.com, donde podrás encontrar todo lo que desees saber sobre el universo «H-L». Mientras tanto, Tomás, puedes hacerte con el último programa que ha salido al mercado de los mismos creadores, «Gunman Chronicles», que seguro que te hace pasar buenos ratos.


Team Fortress 2

MODS DE «QUAKE III»

Otro asiduo lector me escribe vía correo electrónico (¡qué manía tenéis con no indicar ni siquiera el nombre al escribir e-mails!) para que le eche una mano con un problemilla que tiene con la modificación de «Quake III» que dimos hace un par de números (concretamente, en el número 71 de Micromanía), y cuyo nombre es «Rocket Arena 3». Bien, pues aprovechando la coyuntura, voy a explicar que, normalmente, todas las modificaciones que existen para los diversos programas que circulan por Internet suelen venir con un texto explicativo de cómo hacerlo funcionar. También es cierto que muchos no tenemos porqué saber el idioma de Shakespeare, y es por eso por lo que, en este caso concreto, me he decidido a intervenir.

En primer lugar, debes tener instalada en tu ordenador la última actualización disponible de «Quake III», además de tener el programa instalado con la opción de máxima para poder lanzar «Rocket». Una vez tengas el programa original instalado a "tope", y con su consabido parche, podrás optar por instalar «Rocket Arena 3», en el mismo directorio donde tengas el original. Al terminar la instalación se te pide confirmación de lanzar el juego, de crear un acceso directo en



Acción frenética

Parece que el esperado «Quake III Team Arena» ya tiene casi un pie en las tiendas españolas, o incluso puede que cuando leáis estas líneas ya esté en la calle, pero lo que es cierto es que la demo nos puso la miel en los labios. Como también nos la puso el esperado «Blade», del que seguiré hablando en esta sección hasta que me aburra o lo saquen ya por fin de una vez por todas. Lo cierto es que, al igual que sucede con «Quake III Team Arena», lo mismo al leer estas líneas estáis dando espadazos con tan esperado título. Tampoco debéis dejar de lado a «Giants. Citizen Kabuto», sobre todo por su divertido modo multijugador, que ya os puedo decir que es realmente apasionante, algo diferente. Siempre y cuando el juego sea de los de tu agrado, claro está. Para los consoleros también debo decirles que «Quake III Arena» ya es algo más que una ilusión, como lo podrán demostrar los cientos de personas que tendrán este título para Dreamcast. Y es que la verdad es que no está nada, pero que nada mal, teniendo en cuenta que se trata de una consola, de que juega a través de Internet y de que no tiene ni un sólo parón mientras jugamos (no como en los ordenadores). De la misma forma, también los adictos a PlayStation 2 estarán contentos, pues definitivamente va a salir «Half-Life» para esta consola, así que ya podéis ir frotandoos las manos y preparándoos para las aventuras de este genial programa.

BLOCK DE NOTAS

MAESTROS DE LA ACCIÓN FRENÉTICA
1.- Half-Life: CounterStrike
2.- Unreal Tournament 3.- Quake III. Arena

MAESTROS DEL CARRUSEL DEPORTIVO
1.- Rally Championship 2.- NBA Live! 2000
3.- Fifa 2000

Si queréis participar en esta sección, podéis mandarnos una carta, indicando el apartado al que va dirigido –Carrusel Deportivo, Acción Frenética...– a la siguiente dirección: ZONA ARCADE, Micromanía, C/ Pedro Teixeira 8, 5ª planta, 28020 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre la reseña ZONA ARCADE.
También podéis mandar un correo electrónico a: ***zonaarcade.micromania@hobbypress.es***

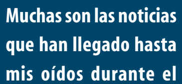

Eracer


GTA


Malice


Oddworld

En la Boca del Volcán



Muchas son las noticias que han llegado hasta mis oídos durante el mes que ha pasado, así que no tardo más en empezar a contarlas:

Rage está a pleno rendimiento en la creación de «E-Racer», un título que nos permitirá participar en carreras de vehículos ya sea individualmente o en partidas multijugador a través de Internet. Como no podía ser de otra manera, Rage está empleando la última tecnología 3D para ambientar este juego que, según afirman, estará disponible a principios de Abril (eso será en USA...). Además, parece ser que ofrecerá posibilidades de bajarse nuevos circuitos y coches, ver estadísticas de los campeonatos, mejores vueltas, etc., a través de Internet y de un teléfono móvil... Ahí es nada.

Hace poco se confirmó la compra de Hasbro por los franceses de Infogrames, todo un bombazo para el sector, pues parece que este, ya no tan pequeño, grupo galo se quiere hacer con un trozo muy grande del pastel del sector del software lúdico. Seguro que muchos de vosotros ya os estáis imaginado lo que supone (Sierra, Blizzard... como distribuidores, claro).

Attention to Detail y Acclaim han presentado en Madrid el juego «Ducati World», que ya parece estar listo para el banderazo de salida, si es que no se ha producido ya a estas alturas. Algo bueno para el deporte de las dos ruedas, pues no son demasiados los títulos que hay sobre él, y que merezcan la pena, claro. Esperemos que éste sí...

Activision ha anunciado «Super Street Challenge», un juego que pondrá a los usuarios a las ruedas de unos rapidísimos supercoches en una competición sin límite por las calles de algunas de las ciudades más importantes del mundo. Está previsto que salga este mismo verano para PC y PS2. Todos los que hayan ido siguiendo las noticias de un juego llamado «Stunt GP», deben estar contentos, pues Infogrames ha dicho que este mismo mes lo va a poner a la venta, para compatibles y Dreamcast. Parece que esto de las carreras de vehículos se está poniendo muy, pero que muy de moda.

La compañía Digital Illusions no ha negado a que «Motorhead 2» salga para PC, aunque no han afirmado que actualmente se está trabajando en ella, tampoco han descartado la idea de hacerlo. Os recuerdo que éste es un título para PS2, que afirman estará disponible para la segunda mitad de ¡2002! Puede que hasta se nos haya olvidado.

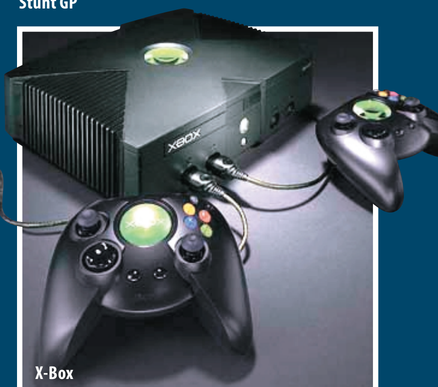
Parece ser que las noticias de que tendríamos un «Gran Turismo» para esta misma primavera no son del todo descabelladas, a tenor de lo que Sony Computer Entertainment America afirmó hace unos días. Lo cierto es que seguro que hasta el año 2002 no le vemos el pelo, pero en fin.

Nintendo hizo oficial hace unas semanas los títulos con los que la GBA (Game Boy Advance) hará su aparición en el país del sol naciente el día 21 de Marzo. Algunos de ellos son: «Pocket GT-A», «I Am An Air Traffic Controller», «Tuiti & Jewel of Magic», «Top Gear All Japan GT Championship», «Konami Wai Wai Racing», «Golf Master», «Silent Hill Novel», «Cute in Mail», «Monster Gate Apricot», «Castlevania: Circle in the Moon», «Mr. Pawapuro Pocket 3», «J. League Pocket», «Mario Kart Advance», «F-Zero Advance», «Napoleon» y «Kuru Kuru Kururin».

Los estadounidenses y los canadienses tuvieron hace poco la suerte de poder ir a las tiendas y comprar el programa para Dreamcast, «Vanishig Point». Y decimos suerte porque, a tenor de las imágenes que se han visto, es un título que promete, y mucho. Esperamos que no tarde mucho en llegar por estas tierras.

Y para terminar, y contra todo pronóstico, el pasado mes, Microsoft hizo públicos los detalles de su máquina, que por cierto no estará en Europa antes del año 2002, así como los detalles de los juegos que funcionarán en la misma. Por lo que me han soplado desde la redacción, de la presentación tenéis amplia información en esta misma revista, pero para abrir boca allí no sólo se hicieron públicos y oficiales algunos títulos, como «Munch Odysee» y «Malice», sino que también se enseñó el aspecto que tendrá Xbox, con sus mandos y todo. Todo un lujo para ser Microsoft... Algunas de sus características serán: cuatro puertos para mandos, un DVD de carga frontal, un conector multiseñal de audio y vídeo para poder conectarlo al TV, un puerto para el juego online de banda ancha (¿?), un procesador de gráficos de nVidia, un procesador Intel Pentium a 733 MHz (ahí es nada) y un disco duro de 8 GB. ¿Alguien apuesta por esta consola? Seguro que sí.


Stunt GP



X-Box


Ozzi

tu escritorio y de leer el archivo al que antes una servidora hacía mención.

Nada más arrancar el programa («Rocket Arena», no «Quake III»), verás que aparece una pantalla de menú totalmente diferente a la del programa original. Desde este mismo menú puedes configurar todos los parámetros del programa, como elegir modelo, cambiar las teclas, etc., además de tener la opción multiplayer, que te catapultará a otro menú donde elegir el tipo de juego al que quieres unirte. Los menús son sensiblemente diferentes a los de «Quake III». Verás que hay una serie de pestañas que te indican el tipo de juego multiusuario al que te quieres incorporar y el programa ya busca las partidas donde hayas elegido, tanto si es en Internet como si es en una red local (LAN). Y a partir de aquí sólo tienes que elegir la que más te guste. Por este mes se nos ha acabado el tiempo, así que el designio de los Dioses os lleven por el sendero de la Luz.

Penelope Labelle

Carrusel deportivo



PC Fútbol 2001 · Pro Rally 2001 · Fifa 2001

Después del aluvión de títulos que han salido antes y después de las Navidades, parece que las compañías se han tomado un respiro en cuanto al deporte se refiere, aunque siempre saltan las sorpresas, como lo ha hecho a principios del pasado mes de Enero «Pro-Rally 2001», del que ya podemos decir que es una joya, y diferente a cuantos hay en el mercado, no sólo en su concepción técnica, sino en todo lo que tiene que ver con la jugabilidad, pues ofrece algo diferente, aunque no queremos estropear las sorpresas a todos aquellos fanáticos de este simulador de rallies.

Mientras, esperamos ya ansiosos los programas que, a buen seguro, harán acto de aparición antes del verano teniendo como referencia al deporte rey dentro y fuera de nuestras fronteras. Y también, podéis seguir dándole a títulos de la talla de «PC Fútbol 2001», «FIFA 2001», «NBA Live! 2001», etc.



STARTOPIA MUCKY FOOT, EIDOS / PC

Este sorprendente juego de Mucky Foot hereda características de títulos como «Sim City» o «Theme Park», pero parece claro que será algo totalmente nuevo y diferente. Nuestra misión será gestionar y organizar una estación espacial abandonada para convertirla en un centro turístico de primera magnitud capaz de atraer a alienígenas de todo tipo de razas, cada una de ellas con sus propios gustos y necesidades. No faltarán en «Startopia» algunas dosis de humor, especialmente en lo que se refiere al aspecto y comportamiento de los alienígenas. Su motor 3D y la gran calidad de sus gráficos serán dos de las principales bazas de este juego al que, cuando menos, resulta muy original.









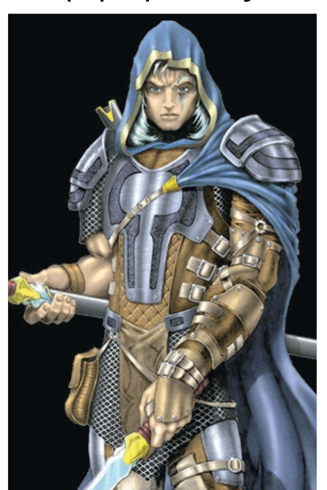
THRONE OF DARKNESS

CLICK ENTERTAINMENT / PC

La compañía Click Entertainment está formada por antiguos empleados de Blizzard que trabajaron en «Diablo». Esta influencia se hace evidente en las imágenes de su próximo trabajo, «Throne Of Darkness», un RPG ambientado en una versión fantástica del Japón medieval en el que tendremos que controlar, de uno en uno, a siete samurais que buscan vengar la muerte de su señor. El sistema de juego de «Throne Of Darkness» tendrá mucho que ver con el de «Diablo», tanto en lo referente a los combates como al uso de la magia. Aún contando con unos gráficos realmente espectaculares y una historia muy interesante habrá que ver si los chicos de Click Entertainment son capaces de conseguir un producto original que se distancie del juego de Blizzard; si lo consiguen tendremos que hablar, seguro, de un juego ganador.

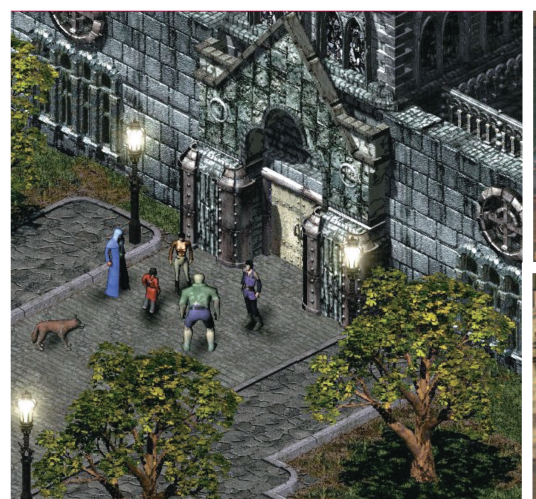
KOHAN: IMMORTAL SOVEREIGNS TIMEGATE STUDIO / PC

El saturado género de la estrategia en tiempo real va a ver incrementadas sus filas con la próxima aparición de «Kohan: Immortal Sovereigns», de TimeGate Studio. Este juego gira alrededor de una raza de seres inmortales que, tras un cataclismo, deben reconstruir su civilización desde el principio. Entre las características que «Kohan» promete ofrecer para diferenciarse tantos otros juegos similares se encuentran elementos de RPG, un gran énfasis en el argumento, una carga estratégica mayor de lo habitual y un sistema de construcción y gestión de recursos bastante original. En el apartado gráfico, en cambio, no parece por el momento que «Kohan» vaya a romper ningún molde, aunque eso no tendría por qué impedirle conseguir el favor del público.







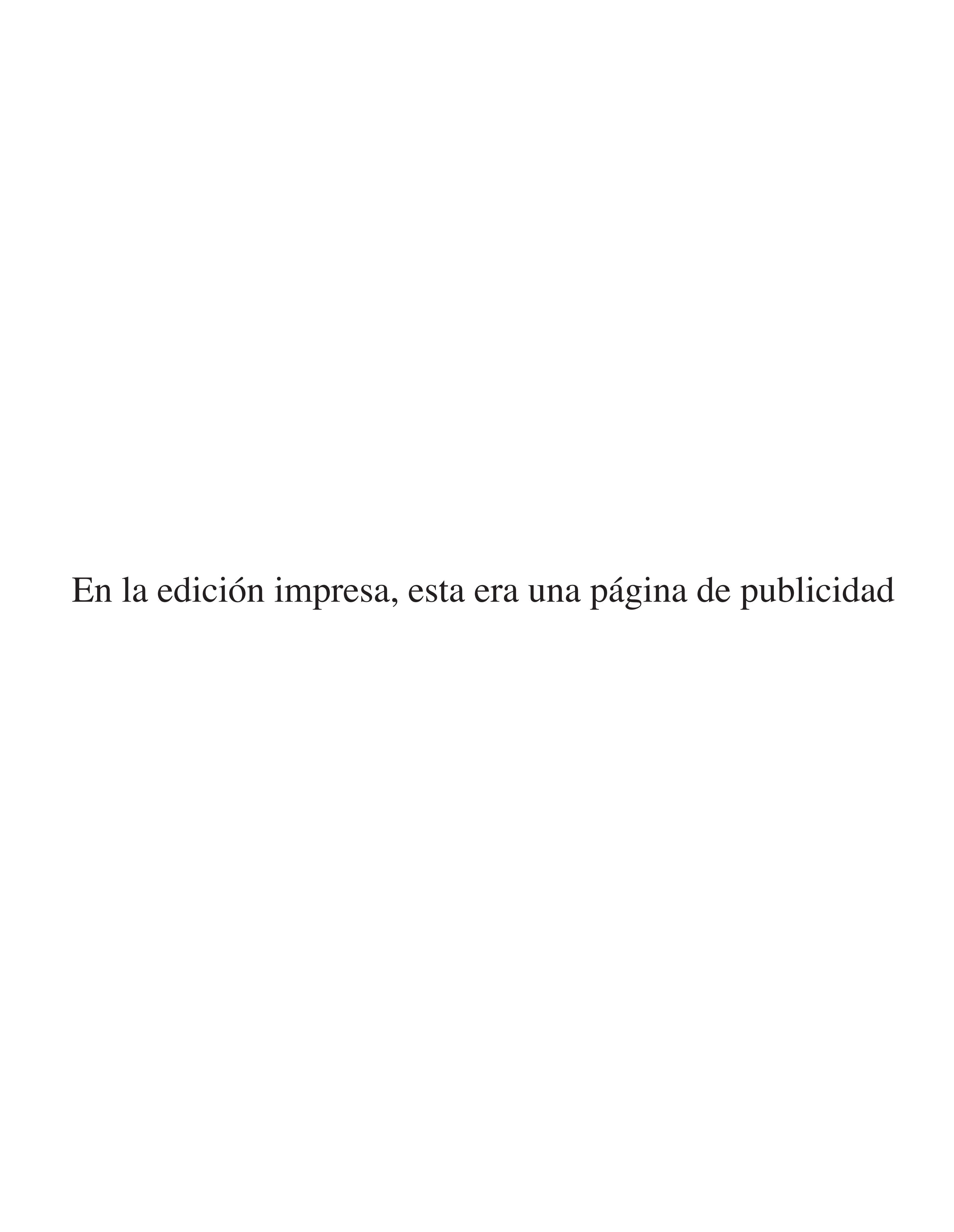






ARCANUM: OF STEAMWORKS & MAGICK OBSCURA TROIKA GAMES, SIERRA / PC

La joven compañía Troika Games se estrena con este sobresaliente RPG que, tanto por la originalidad de su planteamiento como por su interesante acabado gráfico, promete dar mucho de qué hablar. «Arcanum» se desarrolla en un mundo fantástico, con humanos, elfos, enanos, orcos y otras muchas razas, en el que conviven magia y tecnología en un difícil equilibrio. Las estadísticas del juego son bastante prometedoras, pues hablan de más de 300 personajes diferentes, 280 tipos distintos de monstruos, ciclos de día y noche en tiempo real y un enorme mundo para explorar. Además, el sistema de juego ofrecerá una gran libertad para la exploración al margen de la trama principal, una interesante combinación de habilidades fantásticas y técnicas, así como un modo multijugador que podrá ser cooperativo o competitivo. ¿No estáis ya impacientes?

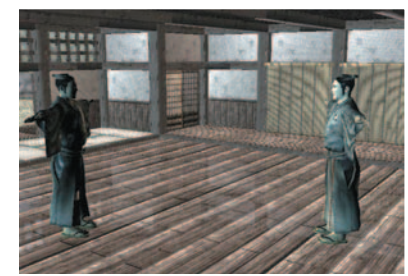

En la edición impresa, esta era una página de publicidad



SERIOUS SAM

CROTEAM, GOD, TAKE 2 / PC Desde la lejana Croacia nos llega el último grito en arcades tridimensionales en perspectiva subjetiva. «Serious Sam» es uno de esos juegos que ofrece acción y violencia a raudales para todos aquellos jugadores sedientos de emociones fuertes. Aunque sus diseñadores aseguran haber creado un concepto nuevo de juego, el programa guarda muchas similitudes con «Quake» o «Unreal». No obstante, «Serious Sam» incluirá numerosas secuencias cinemáticas que ambientarán el juego y orientarán al jugador, ofreciendo pistas para resolver los muchos enigmas que aparezcan. Habrá que esperar para ver si los chicos de Croteam han conseguido su propósito de crear un juego verdaderamente diferente.











KENGO: MASTER OF BUSHIDO

UBI SOFT, CRAVE, LIGHTWEIGHT / PLAYSTATION 2 Otro juego de próxima aparición ambientado en el Japón es «Kengo: Master of Bushido», un programa de lucha con espadas entre samurais. En «Kengo» asumiremos el rol de un aprendiz y le acompañaremos en su larga búsqueda en pos de alcanzar la sabiduría suficiente para convertirse en un verdadero maestro zen. La esencia del juego serán las confrontaciones, como demuestra el especial cuidado que los diseñadores han puesto en reflejar con realismo y espectacularidad todas las circunstancias físicas presentes en un combate. Esto se traducirá en los suaves y sorprendentes movimientos de los personajes y en los alucinantes efectos de iluminación dinámica que dotarán al juego de un aspecto gráfico inmejorable.





PHANTASY STAR ONLINE

SONIC TEAM, SEGA / DREAMCAST A punto de caramelo está la última entrega de la saga «Phantasy Star», un programa dispuesto a establecer un nuevo estándar en lo que a juegos on-line para Dreamcast se refiere. Y es que éste es el primer juego de rol on-line en tiempo real diseñado para la estupenda consola de Sega. No obstante, aunque «Phantasy Star Online» estará diseñado para ser compartido por múltiples usuarios a través de Internet, los programadores han incorporado la clásica versión para un solo jugador, a partir de la cual podremos diseñar nuevos personajes. El juego estará ambientado en un mundo fantástico y futurista donde robots y dragones pueden convivir y que, como podéis observar en las fotografías, ha sido representado mediante un complejo y vistoso entorno 3D.

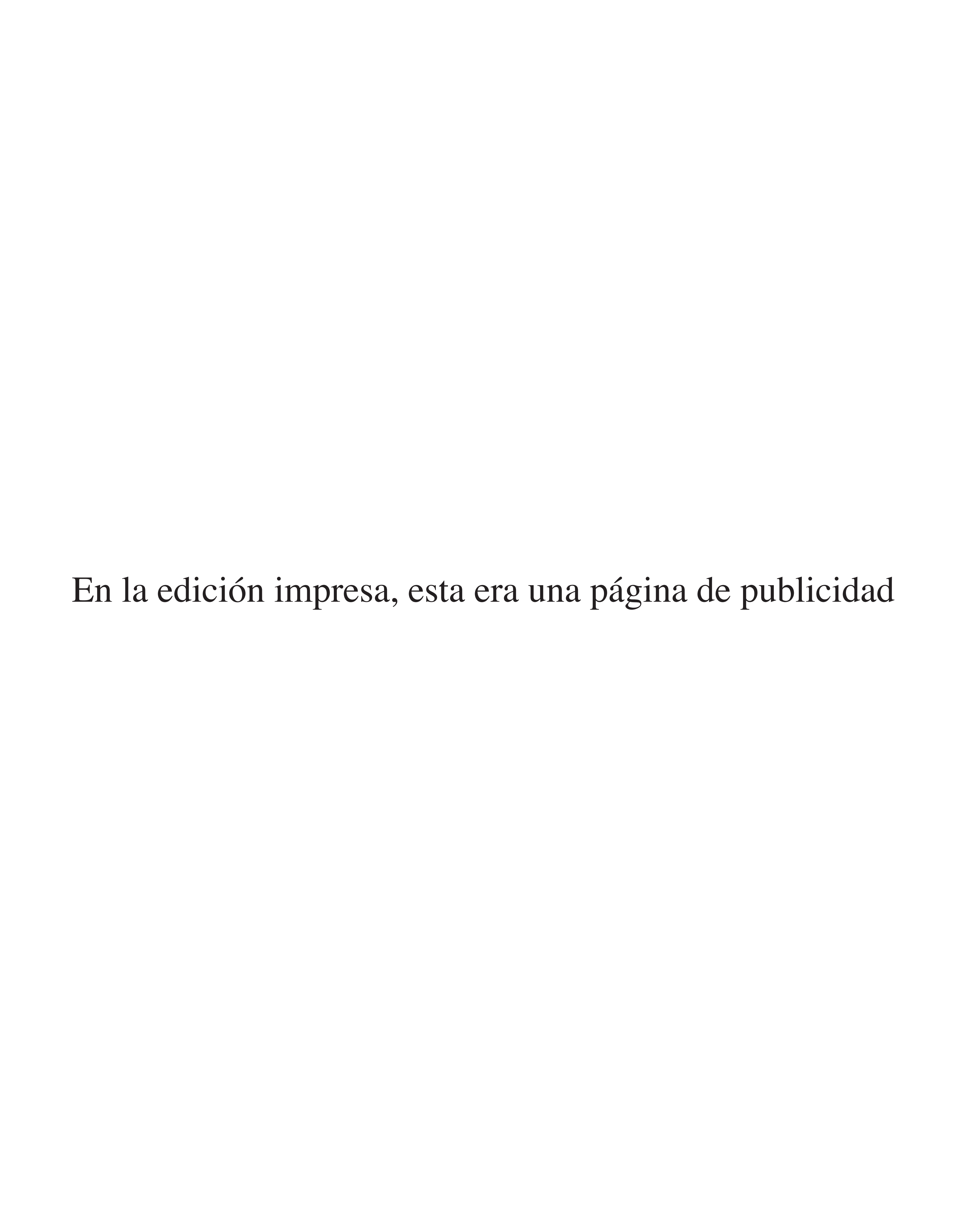






FIGHTING VIPERS 2

AM2, SEGA / DREAMCAST Virtua Fighter supuso una revolución tecnológica en lo que a los juegos de lucha se refiere. Tras su publicación, surgieron varios programas dispuestos a competir con él por la corona. Uno de los más destacados fue «Fighting Vipers», un juego de lucha con un diseño tremendamente original que sacudió los circuitos de nuestras Saturn. Pues bien, los chicos de AMD2 anuncian el inminente lanzamiento de la segunda parte del programa. «Fighting Vipers 2» será una fiel adaptación para Dreamcast de aquel arcade y mostrará unos gráficos mejorados, así como de todos los alicientes característicos de aquel título, como las coloristas armaduras o las estrambóticas armas que manejan los personajes en sus luchas cuerpo a cuerpo a lo largo de los distintos escenarios.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad







WARRIOR KINGS BLACK CACTUS, SIERRA / PC

Dispuestos a dar mucho que hablar en el 2001, la recién nacida compañía llamada Black Cactus comenzará su andadura presentando «Warrior Kings», un juego de estrategia 3D en tiempo real que pretende revolucionar el género desde sus cimientos. El programa estará ambientado en un mundo fantástico y medieval donde pequeños reinos luchan por la supremacía, en una caótica tierra donde conviven caballeros y demonios. Como gobernante de un nuevo reino nacido de las cenizas de un poderoso imperio, tendrás que apañártelas para convertirte en un rey guerrero, gestionar tu imperio y devolverle la gloria perdida.

El juego se servirá de un entorno completamente tridimensional que permitirá la gestión de todas nuestras unidades y la aparición de un gran número de ellas en pantalla sin perder un ápice de resolución.







DARK AGE OF CAMELOT

MYTHIC ENTERTAINMENT / PC

De un tiempo a esta parte los juegos online se han consolidado como una apuesta segura para muchos diseñadores. Este es el caso de Mythic Entertainment, una compañía especializada en este tipo de juegos que, aunque a muchos de os resulte desconocida, lleva cinco años dedicada a este empeño. Nacido para competir por el trono on-line con juegos de la talla de «Ultima» o «Everquest», «Dark Age of Camelot» ofrecerá a los aficionados un nuevo mundo persistente inspirado en el universo de las leyendas artúricas. Tras elegir una de las tres civilizaciones rivales –bretones, celtas o escandinavos–, el juego sumergirá al usuario en un mundo fantástico y medieval en el que conviven tradición, magia y leyenda. La ambientación, el detalle gráfico y las enormes posibilidades de interacción con otros personajes parecen los mayores adalides de un programa que verá la luz durante el próximo verano.



ONI BUNGIE, TAKE 2 / PC, PLAYSTATION 2

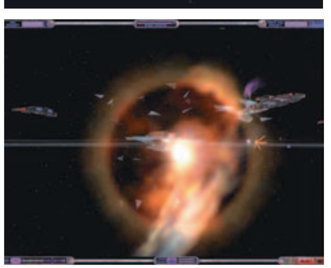
Tres años y otros tantos retrasos les ha costado a los chicos de Bungie terminar el que sin duda será su programa estrella. «Oni» nace de la idea de adaptar fielmente el espíritu anime del manga en un juego de ordenador, incluyendo todo el frenetismo, la rapidez y la acción características del género sin por ello perder un ápice de profundidad argumental.

Inspirado lejanamente en la película «Ghost in the Shell», «Oni» nos sumergirá en una trama policíaca ambientada en un futuro no muy lejano, que irá deviniendo en una historia más compleja y extensa de lo que a priori podía parecer. Artes marciales, grandes saltos, espectaculares enfrentamientos y mucha diversión es lo que promete uno de esos títulos por los que merece la pena esperar tanto tiempo.







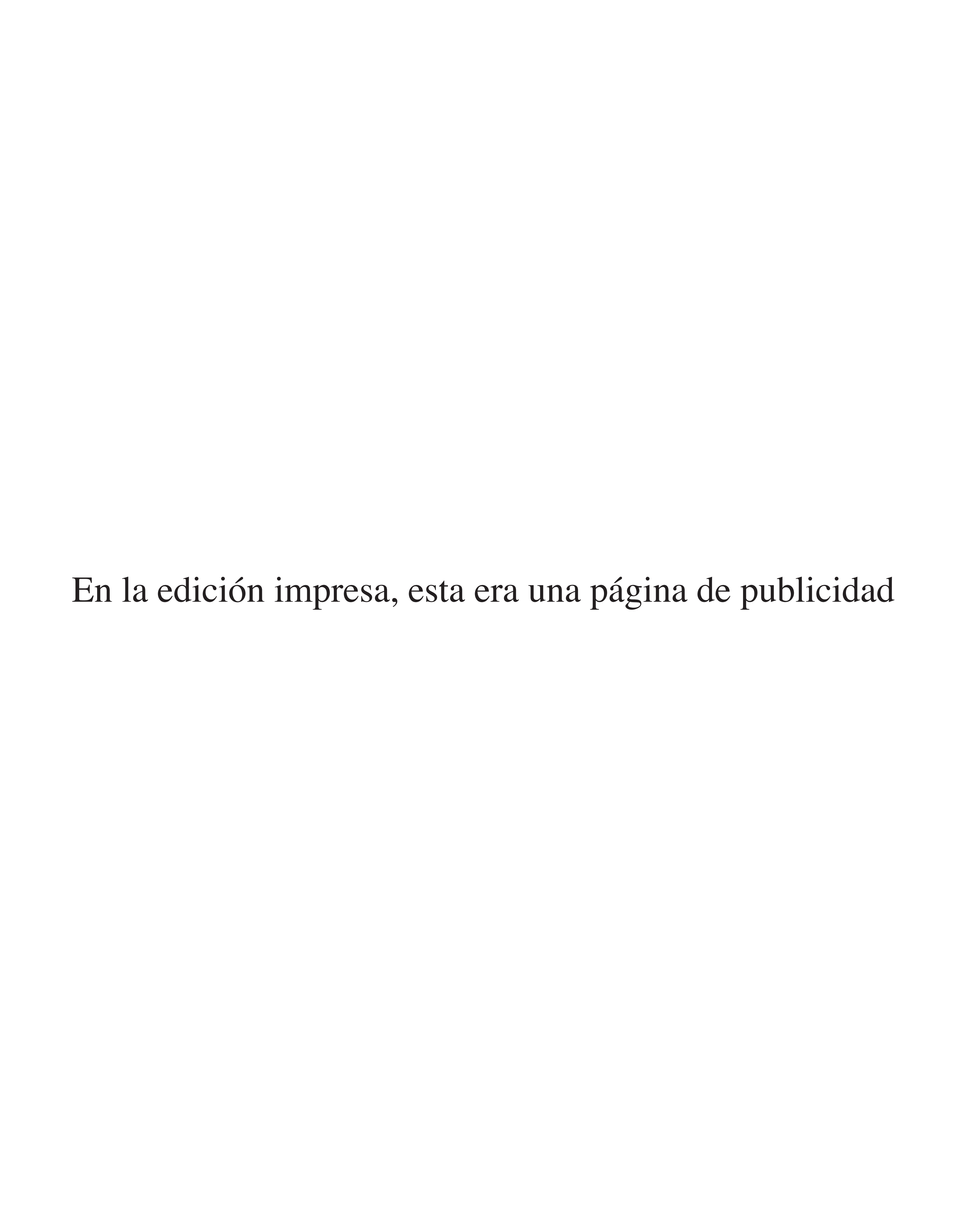




STARFLEET COMMAND 2: EMPIRES AT WAR INTERPLAY / PC

Se aproxima la última entrega de uno de la sagas más interminables e inefables del software de entretenimiento. «Starfleet Command 2: Empires at War» nos introducirá nuevamente en el mundo futurista de Star Trek, concretamente en el puente de mando de una nave de combate. Por primera vez, los jugadores podrán elegir el oficial al mando en uno de los ocho imperios diferentes con los que nos encontraremos. «Starfleet Command 2» nos ofrecerá una simulación de combate táctico a tiempo real en el espacio, e incluirá grandes posibilidades estratégicas, mayor calidad en el modo de campaña y un modo multijugador remozado y expandido, que promete una mayor satisfacción para todos aquellos adeptos a este tipo de juegos.




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Kingdom Under Fire

La estrategia en tiempo real y el rol son dos de los géneros de videojuegos más populares. Aunque en alguna ocasión en el pasado se han intentado combinar en un único título, ninguno de estos intentos ha conseguido satisfacer del todo a los aficionados de uno y otro género. Sin embargo, por lo que hemos podido ver del juego, puede que Phantagram consiga el éxito en esta difícil empresa con «Kingdom Under Fire».

Una mezcla explosiva

El juego poseerá muchos tipos de terreno diferentes, desde suelos nevados hasta cuevas con lagos de lava.

No faltarán en «Kingdom Under Fire» los combates en el aire, con unidades como dragones o águilas.

El argumento de «Kingdom Under Fire», dentro de una línea que ya casi se ha vuelto clásica en el género de la estrategia, gira alrededor de un mundo fantástico en el que los reinos de las fuerzas del bien están siendo invadidos por ejércitos de orcos, ogros y otras malvadas criaturas de la oscuridad. Como novedad con respecto a juegos como «Warcraft», en este mundo hay siete héroes que han forjado su leyenda en anteriores guerras y que se reparten el liderazgo de los ejércitos en liza. Tres de estos héroes luchan por el bando de la luz y cuatro por el de la oscuridad, y en todos los casos sus poderes y habilidades son muy superiores a las de los miembros normales de su especie. No obstante, la diferencia principal entre el próximo trabajo de Phantagram y otros juegos en los que también se han combinado elementos de estrategia y rol, estriba en que en el juego que nos ocupa se han diferenciado claramente ambos elementos hasta el punto de que las partes del juego que podríamos definir como estratégicas no tienen apenas elementos de rol, y viceversa. Así, el juego incluirá dos campañas, una por cada bando, en las que se alternarán las misiones claramente estratégicas con episodios de rol diseñados en un estilo similar, salvando las evidentes distancias, al de la serie «Diablo».



UNA BUENA COMBINACIÓN

En las misiones de estrategia el juego responderá paso por paso a todos los elementos clásicos del género, tales como un amplísimo repertorio de unidades, tanto terrestres como aéreas, diferenciadas para los dos bandos, abundantes edificios para construirlas y en los que también se podrán mejorar sus características y, en general, todo lo que caracteriza a los juegos de estrategia en tiempo real en 2D. Dentro de esta línea, podíamos decir, "conservadora", llama especialmente la atención el sistema de objetivos de las misiones, porque en vez de ofrecernos una meta fija desde el principio, se nos irán indicando sobre la marcha diferentes subobjetivos que tendremos que cumplir para poder progresar en la misión. Así, podremos encontrarnos con una misión en la que en un principio se nos ordene defender una villa del ataque de los orcos, pero pasado un tiempo este objetivo puede cambiar al de encontrar y exterminar el campamento enemigo. Este sistema, aunque no es del todo original, representa un desafío muy interesante, porque nuestro planteamiento tendrá que ser lo suficientemente abierto como para poder responder a cualquier cambio en los objetivos. Si, por ejemplo



«Kingdom Under Fire» ofrecerá dos campañas, en una línea clásica; esto es, una para las fuerzas del bien y otra para las del mal



¡Qué masacre!

Unos de los aspectos que más llama la atención en los combates entre las diferentes unidades de «Kingdom Under Fire» es la abundancia de sangre que los adorna. Los golpes de una unidad sobre otra son destacados con grandes chorros de sangre que, además, dejan temporalmente en el suelo múltiples charcos de color carmesí que le dan cierto colorido a los escenarios, en la línea de «Diablo 2». No sabemos qué efecto tendrá esta curiosa característica sobre la clasificación por edades del juego, pero mucho nos tememos que, en vista de los últimos acontecimientos al respecto, no puede ser muy bueno…



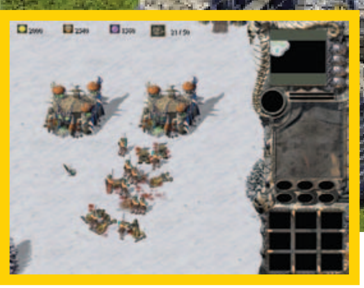








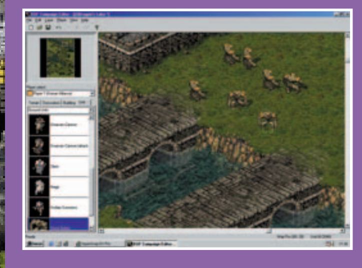
Los efectos luminosos, de gran calidad, son otro de los puntos fuertes del juego, que hará las delicias de los aficionados.

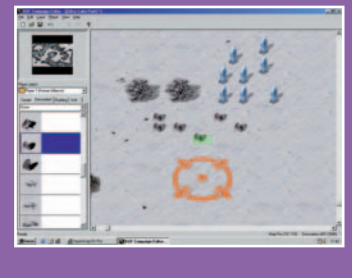


La perspectiva isométrica sigue teniendo vigencia a la hora de simular entornos para juegos estratégicos, a pesar de las últimas tendencias 3D.

Un editor potente

En la línea de los mejores juegos de estrategia, «Kingdom Under Fire» incluirá un completo editor de niveles que permitirá la creación y el diseño de las misiones más elaboradas. El editor saca partido de la gran variedad unidades, edificios y tipos de terreno mediante un interfaz sencillo pero potente muy similar al que, por ejemplo, pudimos ver en su momento en el genial «Starcraft». Mediante un simple sistema de pinceles podremos seleccionar en la parte izquierda de la pantalla un elemento cualquiera y luego bastará con pulsar sobre el mapa a la derecha para colocarlo.





En el juego se alternarán misiones estratégicas con otras basadas en el campo del rol

nos concentramos demasiado en crear una poderosa estructura defensiva luego podremos tener serios problemas a la hora de pasar a la exploración o al ataque.
Por otra parte, en las misiones de rol, tendremos que asumir el papel de uno de los héroes anteriormente mencionados y, controlándole únicamente a él o a lo sumo a un par de seguidores más, procederemos a cumplir la misión que nos sea impuesta enfrentándonos a los enemigos en combate singular. Estas misiones tendrán bastante repercusión en el desarrollo global de la campaña, y no sólo porque introducirán los elementos narrativos necesarios para enlazar unas fases estratégicas con otras, sino también porque en ellas nuestros héroes ganarán puntos de experiencia, y por lo tanto niveles de habilidad superiores, que luego podrán emplear en las misiones estratégicas donde aparecerán como una unidad más a controlar. Además en estas misiones también podremos encontrar objetos mágicos que aumenten la eficacia de nuestros héroes, como armas o armaduras, o incluso pociones que les permitan recuperar todos los puntos de vida o de magia.
Además de las dos campañas el juego también incluirá un modo de misiones individuales, estrictamente estratégicas, que contará con abundantes mapas, así como un modo multijugador que permitirá entablar partidas de hasta ocho jugadores a través del servidor Wargate.net.

ESTUPENDAMENTE BIDIMENSIONAL

Gráficamente no parece que «Kingdom Under Fire» vaya a introducir elementos excesivamente originales y es que el juego se desarrollará en la clásica perspectiva isométrica. Eso sí, dentro de este tipo de presentación el trabajo realizado es sobresaliente y parece que nos vamos a encontrar con uno de los juegos de estrategia 2D con mejor aspecto de los últimos tiempos. El nivel de detalle que poseerá el juego será realmente interesante, en especial en las diferentes unidades, y los efectos luminosos, aprovechando la abundancia de hechizos que incluirá el juego, prometen ser un regalo para la vista. Además, para redondear esta estupenda presentación se traducirán todos los textos y se doblarán los diálogos. Esta última característica resulta especialmente de agradecer, porque dado el carácter de rol de algunas de las misiones, a lo largo del juego abundarán los diálogos y las narraciones. Desgraciadamente, no podemos decir que el trabajo realizado hasta el momento en «Kingdom Under Fire» esté libre de imperfecciones, y es que algunos de los elementos del juego no están todavía todo lo pulidos que debieran. Entre ellos resulta especialmente peligrosa la deficiente inteligencia artificial de las diferentes unidades que les lleva a perderse con frecuencia cuando se las envía a una localización alejada o incluso a atascarse las unas con las otras en los pasos estrechos. Suponemos que éste y otros pequeños problemas serán corregidos a tiempo para la presentación del juego. Si es así y si además se consiguen potenciar adecuadamente los aspectos únicos de «Kingdom Under Fire» de forma que destaque entre la plétora de títulos de estrategia que abundan en el mercado, nos encontraremos con toda probabilidad con un lanzamiento que dará mucho que hablar.

J.P.V.

Mechwarrior 4 Vengeance

Sí, otra vez habrá que ajustarse el casco y ponerse a los mandos de una de estas preciosidades de cien toneladas de peso, armadas hasta los dientes y capaces tanto de aguantar un cañonazo directo como de ejecutar un salto espectacular con la ayuda de los cohetes situados en la espalda. Lo has adivinado, vuelve BattleTech.

Los combates multitudinarios, con los rayos, cañonazos y misiles "adornando" el cielo, son realmente espectaculares

Poder mecánico

Ha llovido ya mucho desde que en 1985, Fasa publicara la primera caja del universo BattleTech. Aquel juego de mesa que se jugaba con lápiz, dados y papel ha ido creciendo hasta el punto de tener miles de seguidores en todo el mundo. Los catorce juegos de mesa basados en BattleTech, los libros de reglas y una larga lista de merchandising de todo tipo, demuestran el enorme poder de seducción de este universo.

LA GUERRA INTERMINABLE

El universo está sumido en la guerra y la destrucción desde que se rompiera la Liga Estelar, que había unido a los humanos en una gloriosa época de paz y esplendor. Para los que no lo sepan estamos en esa cosa que la ciencia–ficción llama el futuro. Los hombres, por supuesto, han colonizado el espacio exterior gracias al descubrimiento del hiperespacio. La expansión desenfrenada ha creado nuevos centros de poder, al margen de los tradicionales, y como casi siempre pasa, todo ha terminado en un excitante retorno al feudalismo. Y de todas las familias que se reparten el nuevo teatro político destacan especialmente cinco, las más poderosas, que controlan cientos y cientos de planetas y soles y que son: Steiner, Davion, Marik, Liao y Kurita. Por supuesto que existen pequeños clanes periféricos que amenazan a los grandes. Por supuesto que existen continuas escaramuzas y alianzas entre las cinco principales. Y por supuesto que todo está lleno a rebosar de piratas y mercenarios dispuestos a sacar su tajada en este agitado universo de Battle Tech. Este es, a grandes rasgos, el marco argumental de un juego de culto, que hace años disfruta de su versión para PC. Todos los «MechWarrior», desde el primero hasta el último, han emulado aquello que hace verdaderamente atractivo a BattleTech: la posibilidad de controlar enormes robots en medio de terribles batallas. Pero en el PC, en vez de usar el lápiz y los dados, podemos hacer que nues-



Habrá numerosos tipos de escenarios sobre los que desplegar nuestros mechs en las misiones, y los accidentes del terreno serán muy importantes a la hora de plantear los combates.



Durante el juego no sólo nos enfrentaremos a otros mechs, que serán los enemigos más duros, sino que también habrá que verse las caras con tanques, torretas defensivas, unidades de artillería e incluso helicópteros; todo un despliegue que demuestra la riqueza de situaciones en las que estaremos envueltos.







No será raro encontrarnos frente a frente con un mech enemigo y ver, desde nuestra cabina, casi la cara del piloto. Cuanto más cerca te encuentres más fácil será apuntar, ya que en BattleTech existen distintas zonas de impacto, que producen determinados daños. Si consigues destrozar la cabina, inutilizarás totalmente a tu enemigo.





tro robot se mueva y dispare directamente y en tiempo real. «Mechwarrior 4: Vegeance» será la última entrega de esta serie de juegos que iniciara aquel brillante «Mechwarrior» en el que podíamos viajar por todo el mapa de BattleTech, comprar y vender robots, contratar tripulaciones, cumplir misiones para ganar dinero y protagonizar una especie de aventura gráfica que nos iba saliendo al paso a lo largo de los distintos planetas por los que libremente viajábamos. Esta cuarta entrega, que no aportará ninguna novedad destacable con respecto a toda la saga, tendrá un apartado técnico netamente superior al de sus precuelas, aunque el desarrollo de la campaña será mucho más lineal.

LAS NOVEDADES

El nuevo «MechWarrior» nos sitúa entre las filas de un pequeño clan que tendrá que luchar para liberarse de sus opresores, recuperar su planeta y de paso vengar la muerte del patriarca del clan, que también es, curiosamente, tu propio padre. A lo largo de la campaña nos enfrentaremos con poderosos enemigos, pero también nos encontraremos con aliados que nos ayudarán a superar las distintas misiones.



El juego contará además con abundantes escenas de diálogos, previas a las misiones, que afortunadamente se traducirán a nuestro idioma. Esto significa que la información y las órdenes que recibiremos en plena batalla a través de la radio y que en muchas ocasiones significarán un radical cambio de objetivos, serán perfectamente comprensibles para todos, lo que, como nunca nos cansaremos de repetir y todo el mundo ya sabe, hace que el juego suba muchos enteros en su capacidad inmersiva y, por consiguiente, en su adicción. El apartado gráfico es bueno y está lleno de detalles, como las huellas que los robots van dejando en la nieve o los humanos que corren de un lado para otro en las bases. Además existirán accidentes en el terreno, lo que nos



permitirá escalar a la cumbre de una pequeña montaña y observar mejor la situación o incluso utilizar esto como una ventaja estratégica. Destacarán también los efectos climatológicos (niebla, lluvia, nieve), las misiones diurnas y nocturnas y sobre todo la espectacularidad de los rayos, misiles y cañonazos que se pueden contemplar “adornando” el cielo en una batalla multitudinaria.
Las cámaras serán las de siempre. Y las acciones disponibles tampoco ofrecerán novedades destacables. Se han introducido, eso sí, seis nuevos modelos de robots (mechs) que completan el total de 21 disponibles. Todos ellos se podrán personalizar, cambiando el color de su carrocería, o las armas, e incluso existirá la posibilidad de crear nuevos modelos.

UN CONTROL ANTICUADO

En esta nueva entrega no se apreciarán novedades sensibles con respecto a toda la saga, salvo las obligadas: una puesta en escena tecnológicamente superior y nuevas misiones y modelos de mech. Probablemente los aficionados a las batallas entre robots gigantes, mucho menos dinámicas que las de los shoot them up clásicos pero más espectaculares, echarán de menos algunas cosas en «Mechwarrior 4: Vengeance». Por ejemplo, el control, que es el clásico de entregas anteriores: cien por cien teclado. Tal vez no hayan querido tocar el juego en ese sentido por temor a que los seguidores más fieles de la saga se sintieran incómodos, pero está claro que el teclado (para mover el objeto) y el ratón (para controlar la vista) es, a día de hoy, una de las mejores soluciones para jugar con cierta soltura a este tipo de programas, sobre todo en su vertiente multijugador. Otra cosa que tal vez se echará de menos en este juego es un editor “real” de mechs, que permita diseñar nuevas carrocerías, y no basarlo todo en los elementos prefijados por el programa. En fin, tal vez sea demasiado pronto para hablar de todo esto.

L.E.C.

Fate of the Dragon

El género de la estrategia en tiempo real vive, sin duda, uno de los momentos más prolífico de toda su larga historia. Dentro de la serie de programas tácticos que esperan ver la luz en los próximos meses destaca sin duda «Three Kingdoms: Fate Of The Dragon», un juego con un fuerte componente histórico, que nos sitúa en uno de los periodos más destacables de la historia antigua de China.

El jugador tendrá la oportunidad de aprender sobre la época de "Los Tres Reinos" mientras se divierte jugando

Los señores de la guerra

Fate of the Dragon» es un juego basado en la novela histórica "Los Tres Reinos", escrita durante el siglo XIV por Luo Guanzhong. El libro describe uno de los periodos más famosos y turbulentos del país asiático, y nos sitúa al este de China durante el año 184 después de Cristo. Con la caída de la Dinastía Han, surgen virulentas intrigas políticas entre los funcionarios del reino por el control del gobierno desierto. Mientras que los funcionarios conspiraban incansablemente en busca de poder, el país fue perdiendo riqueza y sus ciudadanos muriendo de hambre. Incapaces de aguantar la insostenible situación, un enorme grupo de granjeros se rebeló contra el gobierno establecido, en lo que se conoce como el Alzamiento de los Turbantes Amarillos. Aunque las fuerzas gubernamentales acabaron rápidamente con la insurrección, la imagen del gobierno quedó muy debilitada y el estado no tardó en desintegrarse como tal. Debido a la desunión reinante en todo el país, los señores feudales decidieron hacerse fuertes en sus propios territorios y luchar por su independencia. Muchos fueron los señores que intentaron lograrla, pero sólo tres –Liu Bei, Cao Cao y Sun Quan– fueron lo suficientemente fuertes como para mantenerla y expandir sus dominios. Tras la Batalla del Acantilado Rojo, estos tres poderosos caciques dividieron definitivamente el país en otros tantos reinos independientes. Esta época, conocida como de "Los Tres Reinos", se prolongó hasta que en el año 280 d.C. la Dinastía Jin consiguió reunificar el país. Fue este un periodo de enorme repercusión histórica que ha sido descrito por numerosos autores y artistas. Eidos Interactive anuncia ahora la inminente publicación en nuestro país de «Fate of the Dragon», un programa táctico inspirado en aquellos notables acontecimientos. Y qué mejor manera de adaptar aquella lejana historia con conocimiento de causa que asociarse con una compañía productora china –Overmax Studio–. Gracias al esfuerzo conjunto, los jugadores de medio mundo vamos a poder controlar a cualquiera de los tres soberanos. Nuestro objetivo: unificar todo el territorio, reconstruir la nación y devolver la gloria perdida al otrora ilustre imperio chino. Como señor de una de las tres grandes casas existentes vamos a poder elegir la estrategia política que queremos emplear; podremos decantarnos por la diplomacia o por la guerra, así como realizar alianzas estratégicas con nuestros enemigos, comerciar y desarrollar nuevas técnicas de batalla. Para controlar todos estos asuntos, dispondremos de varias categorías de ministros, destinados a coordinar cada uno de los aspectos de nuestra administración (relaciones exteriores, tesorería, etc). Además, como buen señor feudal, podremos exigir tributos mensuales a todos nuestros súbditos para financiar nuestras maniobras.





Nuestro ejército estará compuesto por diversos tipos de soldados, cada uno con sus propias características.





Las construcciones de la época han sido reproducidas con precisión, a partir de abundante material gráfico.

En muchas ocasiones nos veremos obligados a defender nuestro reino de los asedios de los ejércitos enemigos.

Estos son dos de nuestros edificios principales. Mientras que uno de ellos sólo nos permite conseguir campesinos, el otro nos sirve para convertirlos en guerreros.

Multitud de opciones

Uno de los elementos más originales que «Fate of the Dragon» incluye es la posibilidad de controlar el oficio que practican nuestros vasallos. Podremos reclutar trabajadores de entre todos los ciudadanos, asignarles un oficio y, más tarde, reasignarles otro más conveniente para nuestros planes. Así, los ciudadanos irán desarrollando aptitudes para ambas profesiones. Los oficiales de nuestro ejército serán también reclutados entre el pueblo llano, diferenciándose de otras unidades que han recibido un adiestramiento especial. La capacidad y aptitud de los oficiales determinará la eficiencia de los vasallos que se encuentren bajo sus órdenes. Los edificios de que dispondremos serán muchos y variados, incluyendo hasta 19 construcciones diferentes. Como es habitual en este tipo de programas, según prospere nuestra civilización podremos crear estructuras más sobresalientes y unidades más poderosas, así como cualquiera de las nueve armas especiales de que dispondremos.





UN IMPERIO PRÓSPERO

Pero antes de expandir nuestro imperio tendremos que construirlo y consolidarlo. Por ello, el primer problema que tendremos que solventar será el de aprovisionar suficientemente al imperio de todos los recursos necesarios. Para ello, tendremos que explotar todos los recursos naturales de que dispongamos en el territorio. Estos recursos primordiales son madera, metal y maíz. Los dos primeros servirán para construir edificaciones, mientras que el maíz servirá para dar de comer a nuestros hombres y así asegurarnos su fidelidad y constancia en el duro trabajo –además de una actitud favorable ante la lucha-. Mientras que la madera la obtendremos esquilmando los bosques cercanos, los minerales los encontraremos en minas destinadas a su extracción. Para cultivar maíz será necesario, por contra, edificar granjas y asignar algún obrero para el cultivo del preciado cereal. Además de recursos naturales, vamos a necesitar mucho dinero contante y sonante para erigirnos como gobernador absoluto del pueblo chino. Es por ello que el comercio jugará un papel muy importante en el desarrollo de nuestra conquista puesto que, gracias a nuestros mercaderes, vamos a poder controlar la cantidad y el precio de los materiales y recursos con los que comerciemos. Una vez establecido un reino próspero y fructífero, podremos ir pensando en mejorar la potencia de fuego de nuestra armada. La mejor manera será recurrir a los típicos barracones –donde podemos instruir a cualquier civil en el arte de la guerra– o bien construir una Academia Nacional destinada a descubrir nuevas armas y a preparar guerreros mucho más poderosos. Nuestro ejército podrá estar formado por oficiales de distintos niveles y podremos también desplegar soldados en diferentes frentes. Todas las batallas se desarrollarán en tiempo real.

El aspecto gráfico del juego será impecable, ya que todos los edificios, personajes y escenarios que aparecen han sido renderizados utilizando réplicas de los edificios existentes en la China de la segunda centuria.

Los creadores del juego han realizado un gran esfuerzo de documentación, recopilando todo el material gráfico disponible sobre aquella época para así representar fidedignamente todo lo que sucedió. El juego promete reflejar fielmente rasgos de la cultura china, de tal forma que el jugador tenga la oportunidad de aprender sobre la época de "Los Tres Reinos" mientras se divierte jugando. Un loable propósito de los desarrolladores que otorga un toque de distinción a uno de los muchos y prometedores juegos de estrategia pendientes de publicación.

I.C.C.

Battle Isle: The Andosia War

Algunos de vosotros recordaréis un programa llamado «Battle Isle», un juego de estrategia bélica y futurista en 2D que apareció hace nueve años. Pues bien, los diseñadores originales del programa –o sea, Blue Byte– se han decidido a remodelar el juego para adaptarlo a la tecnología moderna, desarrollando un complejo entorno tridimensional que aprovecha al máximo la potencia gráfica de las tarjetas aceleradoras.

El numero de unidades que podremos manejar será realmente elevado

La guerra de los mundos

La historia era sencilla: en un mundo en que los polos árticos se han deshecho y el nivel del mar ha crecido hasta ocultar todo vestigio de tierra firme, se libra una lucha sin cuartel entre dos pueblos enfrentados por el control de los escasos kilómetros cuadrados que aún quedan a flote. Nosotros encarnábamos al general en jefe de una de las facciones que se disputaban el control del archipiélago. «Battle Isle» era una adaptación informática de los wargames clásicos que permitía al usuario controlar un gran número de unidades de combate –cada una con sus propias características– mediante un útil sistema de turnos alternos. Aunque el programa era bastante complejo, hacía gala de un desarrollo táctico muy profundo y de una jugabilidad impecable, y era capaz de enganchar completamente al jugador desde la primera partida. El juego empleaba una perspectiva bidimensional muy útil para controlar diversas unidades al mismo tiempo y los mapas de cada pantalla aparecían divididos en pequeñas celdas o unidades de desplazamiento, que limitaban el movimiento de nuestras fuerzas. El juego fue un éxito y con el paso del tiempo llegaron a aparecer dos secuelas, la última de ellas publicada a comienzos de 1996 y conocida como «Shadow Of The Emperor». Cinco años después Blue Byte reincide en su particular concepción de los wargames, anunciando la inminente publicación de la versión actualizada de un programa que, o mucho cambian las cosas, o tiene todos los visos de convertirse en un referente imprescindible dentro del género. El tiempo no pasa en balde y, por ello, los chicos de Blue Byte han decidido llevar «Battle Isle» hasta sus últimas consecuencias. Los cambios no se limitarán esta vez a un mero lavado de cara, sino que se va a reformar el juego completamente, en busca de un nuevo concepto de estrategia por ordenador. Para empezar –y es este el cambio más evidente-, se ha desarrollado un nuevo motor gráfico capaz de aprovechar todas las ventajas que proporciona la aceleración 3D vía hardware. La representación 2D de los escenarios ha sido sustituida por un entorno completamente tridimensional que permite al jugador tener un control global de todos los frentes con la única ayuda de un ratón. Las imágenes que acompañan el artículo ilustran suficientemente la belleza de los escenarios que aparecen en «Andosia War». A su vez, se ha incorporado un nuevo interfaz de control mucho más intuitivo y eficaz, que permite controlar las diversas funciones de cámara al tiempo que distribuimos nuestras fuerzas por el territorio. Las animaciones durante la batalla, sello característico de la serie, se han mantenido y potenciado y aparecerán representadas también en 3D. Sin embargo, parece que «The Andosia War» incluirá también muchos elementos originales





Los efectos especiales de iluminación son realmente vistosos y variados.



El juego utiliza un sistema de turnos que resulta muy útil para distribuir y planificar nuestros ataques.







Nuestras unidades están en un callejón sin salida. Nuestra única opción es acabar con las defensas.



Esta es nuestra fuente primaria de alimentación, que nos va a permitir alimentar y recargar la energía.









Las hormigas son las unidades de reparación. Cuando las recargamos, pueden arreglar otros vehículos.



El entorno tridimensional ambienta el juego de modo perfecto y hace gala de una gran calidad gráfica.





Aquí podéis observar un detalle de nuestras unidades. Las escenas cinemáticas que acompañan a cada movimiento ambientan la acción perfectamente.

Las diferencias saltan a la vista

Hemos rescatado imágenes de la tercera parte del juego, conocida como «Battle Isle 3: Shadow Of The Emperor». Como podéis apreciar, las diferencias son realmente evidentes, ya que el programa utilizaba durante su desarrollo una perspectiva bidimensional, y sólo ofrecía imágenes 3D para representar escenas cinemáticas de la batalla. Los menús eran ya muy completos y ofrecían numerosas opciones para personalizar las partidas. También podéis observar el sistema de cuadrículas que utilizaba el programa y que limitaba el movimiento de nuestras unidades. Aunque aquella versión ofrecía un desarrollo estratégico muy completo, el interfaz era complicado y reducía notablemente la jugabilidad. Mucho ha llovido desde entonces y los chicos de Blue Byte no han querido quedarse atrás en la lógica evolución de sus productos informáticos. «The Andosia War» se desarrolla en un logrado entorno tridimensional mucho más acorde con los tiempos que corren y su interfaz se ha simplificado para permitir un control mucho más cómodo e intuitivo sin sacrificar por ello un ápice de jugabilidad.



nunca antes vistos en la saga. La principal novedad que incluye «Andosia War» desde un punto de vista estratégico es la necesidad de crear una infraestructura energética en cada nueva isla para alimentar, recargar y reparar nuestros vehículos. Nuestro cuartel general incluye una poderosa fuente de energía capaz de sustentar a toda nuestra escuadra. No obstante, la fuente primordial de recursos tiene una radio de acción determinado. Por ello, dispondremos de diferentes unidades capaces de mantener el contacto eléctrico con nuestra fuente de alimentación, entre las que destacan los postes móviles de energía. Estos vehículos –mitad oruga, mitad torre– podrán ubicarse dentro del radio válido de conexión con el anterior nodo energético, anclarse en el suelo y convertirse en un nuevo punto de nuestra red eléctrica. Así, según avancemos con nuestras tropas hacia el interior de la isla, podremos ir desarrollando nuestra infraestructura y reparando nuestros vehículos.

GRAN VARIEDAD DE UNIDADES

La lista de unidades que podremos manejar será realmente extensa, incorporando todo tipo de vehículos y soldados: rastreadores, infantería ligera, pesada, incineradores, carros y barcazas para el transporte de tropas, unidades aéreas, tácticas y de servicio e infraestructura. Estas últimas son inofensivas pero imprescindibles para el buen término de nuestra misión. Por méritos propios destacan las hormigas o vehículos de reparación, los recogedores de chatarra y los camiones-oruga que se convierten en preciados postes con los que trazar nuestra red energética. Todas nuestras unidades dispondrán de tres indicadores particulares que nos permitirán conocer en cualquier momento el estado de su blindaje, la energía y los puntos de acción de que disponen para realizar movimientos o disparar sus armas contra los enemigos cercanos. Para recargar nuestras unidades tendremos que tender una infraestructura eléctrica tan extensa como sea posible. De esta forma podremos alimentar nuestros vehículos hormiga y reparar con ellos todos los daños que sufra nuestra escuadra.

La acción se desarrollará paralelamente en varias islas, por lo que a menudo se nos pedirá que desplacemos a nuestras tropas hacia otra isla cuando cumplamos los objetivos prefijados en la isla actual. Esto supone que nuestras misiones serán muy extensas y que nos llevará mucho tiempo completarlas. En un principio podremos elegir entre un número de campañas muy limitado, pero según las vayamos completando, aparecerán más y en diferentes escenarios. Como no todo iba a ser estrategia, encontremos un hilo argumental bien hilvanado que irá desvelándose según vayamos accediendo a las nuevas misiones.

En resúmen, «Battle Isle: The Andosia War» promete ser uno de los títulos más destacables del recién nacido año, y ofrecerá un nuevo e interesante punto de vista sobre los juegos de estrategia por turnos.

Los amantes del género esperaremos con ansia la próxima aparición de un título que promete dar mucha guerra.

I.C.C.

Excalibug

Pese a su corta historia, el nombre de Enigma ya les sonará a muchos de los aficionados a la estrategia en tiempo real. Responsables de «Space Clash», un representante muy atractivo del género, diseñado en nuestro país y que hizo su aparición a finales del 99, afrontan ahora una perspectiva diferente con su más reciente producción, «Excalibug».

El mito artúrico toma forma en un mundo poblado de insectos, verdaderos protagonistas de toda la trama

Bichos y Leyendas

Que se trata de un título, cuando menos, atípico, es lo primero que nos viene a la cabeza tras contemplar las primeras imágenes de «Excalibug» en acción. Su estética, su diseño, personajes, acciones, género y la no negada influencia e inspiración, en muchos aspectos del juego, de títulos de renombre, forman un curioso cóctel cuyos ingredientes Enigma está procurando distribuir en las dosis adecuadas, y agitando con el cuidado necesario, aunque con una velocidad poco usual en la producción de juegos de ordenador.

UNA HISTORIA ALTERNATIVA

La historia que narra «Excalibug» parece casi sacada de un cuento de hadas, o una película… O, mejor dicho, de la parte "alternativa" de una película. El guión toma un punto importante de las leyendas artúricas, la espada Excalibur, para crear una historia paralela en la que una astilla de dicha espada se clava en una pequeña piedra, convirtiéndose en «Excalibug», la espada sagrada de los… bichos. Sí, insectos, arañas, gorgojos y demás pequeñas criaturas, que poseen también una sociedad feudal organizada y en la que los mismos sentimientos de poder, envidias, maldad y bondad se suceden entre ellos. Así, descubriremos a los tres personajes protagonistas de la aventura, que el jugador controlará, y cómo sus historias se entrecruzan para hacerles ir en pos de la mítica espada, con el objetivo final de enfrentarse a una oscura criatura, que ha inundado el reino de los bichos de sombras y oscuridad.

Ese es el punto de partida. La acción en que se plasma este guión responde a un cuidado diseño en que nuestros personajes tendrán que avanzar por diversas fases que representan, fabulado, este mundo diminuto, en que todo es como entre los humanos, o casi: soldados, ejércitos, magos, ladrones, comerciantes… Sí. «Excalibug» presenta un juego de táctica en tiempo real, con ciertos toques de rol, casi como si de una aventura se tratara. Enigma ha creado un engine 3D partiendo de cero para representar su idea, de una forma muy detallista y respondiendo siempre a los planteamientos iniciales de jugabilidad y diversión. Y algunos de los principios básicos aplicados en la jugabilidad se basan en conceptos que aparecieron en otro título español: «Commandos».



Searemoon compensa su debilidad física con el dominio de todo tipo de sortilegios y hechizos (más de veinte) que, a la larga, se acaban convirtiendo en una de las mejores bazas del jugador en determinadas situaciones.

Dado el diseño del juego y sus posibilidades de acción, Enigma ha tomado la idea de ciertos aspectos para aplicarlos a un título que, pese a que en la práctica poco tiene que ver técnicamente, en historia, diseño y desarrollo con el juego de Pyro, sí utiliza sabiamente

Hacer currículum





Aunque Enigma no cuenta con una historia demasiado larga, en los pocos años que este grupo lleva de vida está intentando hacerse un nombre propio en el mundo del desarrollo en España. Resulta curioso comprobar como un equipo tan reducido como éste es capaz de sacar adelante, en tiempo record, algunos proyectos que han obtenido resultados bastante atractivos («Space Clash»), con el punto de mira puesto en el lanzamiento de «Excalibug» como su mejor trabajo, hasta la fecha. Los retos parecen ser su especialidad, pues el salto de las 2D a las 3D, el partir de cero en todo el trabajo, unos medios bastante ajustados y una carrera contra el tiempo (14 meses de desarrollo) no han resultado demasiados obstáculos para unos chicos a los que, si no se tuercen las cosas, les puede esperar un brillante futuro. El talento está ahí. Ahora sólo falta que los recursos crezcan para esperar cosas cada vez mejores.

El juego recoge elementos de «Commandos», como por ejemplo los conos de visión y las áreas de audio









El elevado número de hechizos se reparte entre una amplia variedad de los mismos y diferentes grados de intensidad y potencia, en ataque y defensa.



El engine 3D desarrollado por Enigma no sólo se adapta perfectamente a las necesidades del juego, sino que llega a ofrecer algunos efectos visuales realmente trabajados, como los sistemas de iluminación o las reflexiones.

detalles como la localización de personajes por conos de visión, y el reparto de habilidades entre un grupo de personajes. Sin embargo, los diseñadores de «Excalibug» se han preocupado muy mucho de otorgar al juego una personalidad bien definida.

INSECTARIO GIGANTE

La fabulada concepción del mundo de «Excalibug», no implica que haya que mirar con ojos juveniles el juego. Muy al contrario, la historia que narra es bastante oscura, así como parte de su desarrollo. A medida que se avanza en la acción, veremos como los enemigos se tornan más que malignos, y los escenarios se tiñen de un tono amenazador e inquietante, muy bien conseguido. A ello ayuda también la potencia del engine 3D, que permite recrear con todo lujo de detalles ambientes y atmósferas en que los efectos de luz y de sonido se encargan de transmitir una sensación de desasosiego muy notable.

Volviendo a los personajes, y a su sistema de control, se ha hecho referencia a unas notas básicas de acción inspiradas en detalles de «Commandos». Enigma, en todo caso, se ha preocupado de otorgar un diseño muy particular y ajustado a su visión. Así, los personajes (todos, no sólo los protagonistas) del juego no sólo verán, sino que escucharán todo cuanto sucede a su alrededor, en un área determinada, limitada por un circulo en cuyo centro se sitúa el personaje.

En este momento surgirán las habilidades de los distintos personajes: sigilo, robo, camuflaje, etc. Todas dependen, además, del nivel de experiencia, energía y moral (un aspecto a tener muy en cuenta, y bastante innovador) que posean. Pero sí existirá un punto significativo respecto a las acciones de los personajes. Estas se basan en un control por iconos y,

Acción en tiempo real

«Excalibug» plantea toda su acción, como es práctica habitual en los juegos de estrategia y rol, en tiempo real, y dado que sus creadores no niegan la influencia de títulos como «Commandos» en sus planteamientos de diseño, veremos como el uso de ciertos recursos de acción nos traerá inmediatamente a la cabeza el recuerdo del juego de Pyro. Esto no quita que «Excalibug», pese a su falta de originalidad en este sentido, modele todos los recursos de la acción de manera adecuada para los propósitos del juego, evitando la incómoda sensación de utilizar la inventiva (o inspiración) de otros títulos como un medio puramente estético o usado por la moda del momento. Así, en «Excalibug», la necesidad de, en muchos momentos, separar a los componentes del grupo y diseminarlos por distintos lugares de cada mapa precisa un seguimiento de su situación en todo momento. Dado que la acción transcurre en tiempo real, y que todos ellos pueden ser atacados al mismo tiempo, la aparición de las ventanas de seguimiento se convierte en una necesidad real. Asimismo, los conos de visión y las áreas de audio aplicadas a cada personaje, también hacen su aparición en este título.





A medida que la acción avanza el grado de tenebrismo, opresión y atmósfera macabra inunda la pantalla. Los más avanzados niveles del juego resultan de lo más oscuro y terrorífico, en contraste total con los iniciales.

El modo multijugador no se ha querido dejar de lado aunque se limitará a un modo cooperativo, con el mismo argumento y escenarios

La empatía con los personajes

Tres son los personajes principales en «Excalibug», que el jugador deberá controlar, tanto en grupo como de manera individualizada, aunque a medida que pasen las fases veremos como otros personajes secundarios entran también en acción, y en algunos casos de un modo decisivo para los objetivos del juego. Sir Owen es el caballero del grupo. Un personaje hábil con la espada y cuya motivación es el honor y la venganza. El más fuerte de todos, aunque con unas habilidades, quizá, más limitadas que en el caso de los otros dos. Searemoon, representa las habilidades del mago. Esta vieja mariposa macho entra en acción como el mago del grupo, y en busca de cierto poderoso elemento que le fue robado por el malo de la historia. Aunque su debilidad física es patente por su aspecto, su habilidad con los hechizos compensa sobradamente este aspecto. Mirna, la hormiga. Una chica de armas tomar que, además, hace del sigilo y el robo su principal argumento. Quizá su historia en el guión no sea la más honorable, puesto que las riquezas (robadas, claro) son su principal motivación, aunque el guión de «Excalibug» da muchas vueltas en su narración, y acaba convirtiendo a Mirna en el eje de toda la acción. En la práctica, «Excalibug» no se inventa, quizá, nada nuevo en el mundo de los juegos, pero sí se ha cuidado mucho hacer un especial hincapié en aquellos aspectos que resultan vitales para invitar al jugador a entrar en un original y detallado universo. Tanto en el apartado técnico como de diseño, «Excalibug» se perfila como un título bastante notable, aunque se podría decir que Enigma ha planteado una característica como fundamental, para atraer al jugador: el diseño de los personajes. No se trata tanto de una calidad gráfica o técnica en este caso, como de conseguir que el jugador se sienta identificado con unos personajes, cuando menos, "diferentes", y que llegue a encariñarse con ellos, gracias a unas personalidades bastante bien dibujadas y definidas. La variedad, además, de posibilidades de acción entre unos y otros, la renovación de personajes secundarios (incluyendo al grupo del jugador), las muy concretas habilidades de cada uno, etc. contribuyen a enriquecer el conjunto de «Excalibug». Todo ello, finalmente, pretende redundar en un título que, pese a su aparente sencillo planteamiento de acción y diseño, no resulte en absoluto reiterativo, y aumente la jugabilidad y diversión.



especialmente, los combates, llaman la atención por su estructura. Una vez dada la orden de atacar, las peleas se realizarán de forma automática, dejando a la decisión del jugador el huir (si las cosas se ponen feas) o continuar la lucha. Así, se entiende también, y teniendo en cuenta el aspecto del desarrollo en tiempo real, la inclusión de las ventanas de seguimiento a distintos personajes. Como en el juego de Pyro, se puede diseminar a los protagonistas por todo el mapa de juego. Y éste se convierte en el método más eficaz y recomendable para seguir sus pasos, y comprobar sus reacciones.

Pese a que la IA alcanzará una calidad muy notable, y los personajes serán capaces de defenderse sin más ayuda que la definida por los algoritmos de IA, es factible que un ataque muy numeroso nos deje en desventaja, así que vigilar a los miembros de nuestro grupo no estará de más. Pero este apartado también deriva en otro aspecto importante: el seguimiento de los comportamientos de enemigos y personajes secundarios. Será posible, por tanto, plantear emboscadas, evitar ciertas trampas y planificar, con cierto tino, algunas acciones arriesgadas.

Enigma tampoco quiere dejar de lado el aspecto multijugador en «Excalibug», aunque según afirman este se limitará a un modo cooperativo de juego, en que la historia se desarrollará con el mismo argumento y en los mismos escenarios, aunque entre varios usuarios. La coordinación será una pieza fundamental, como se puede deducir.

UN PROMETEDOR FUTURO

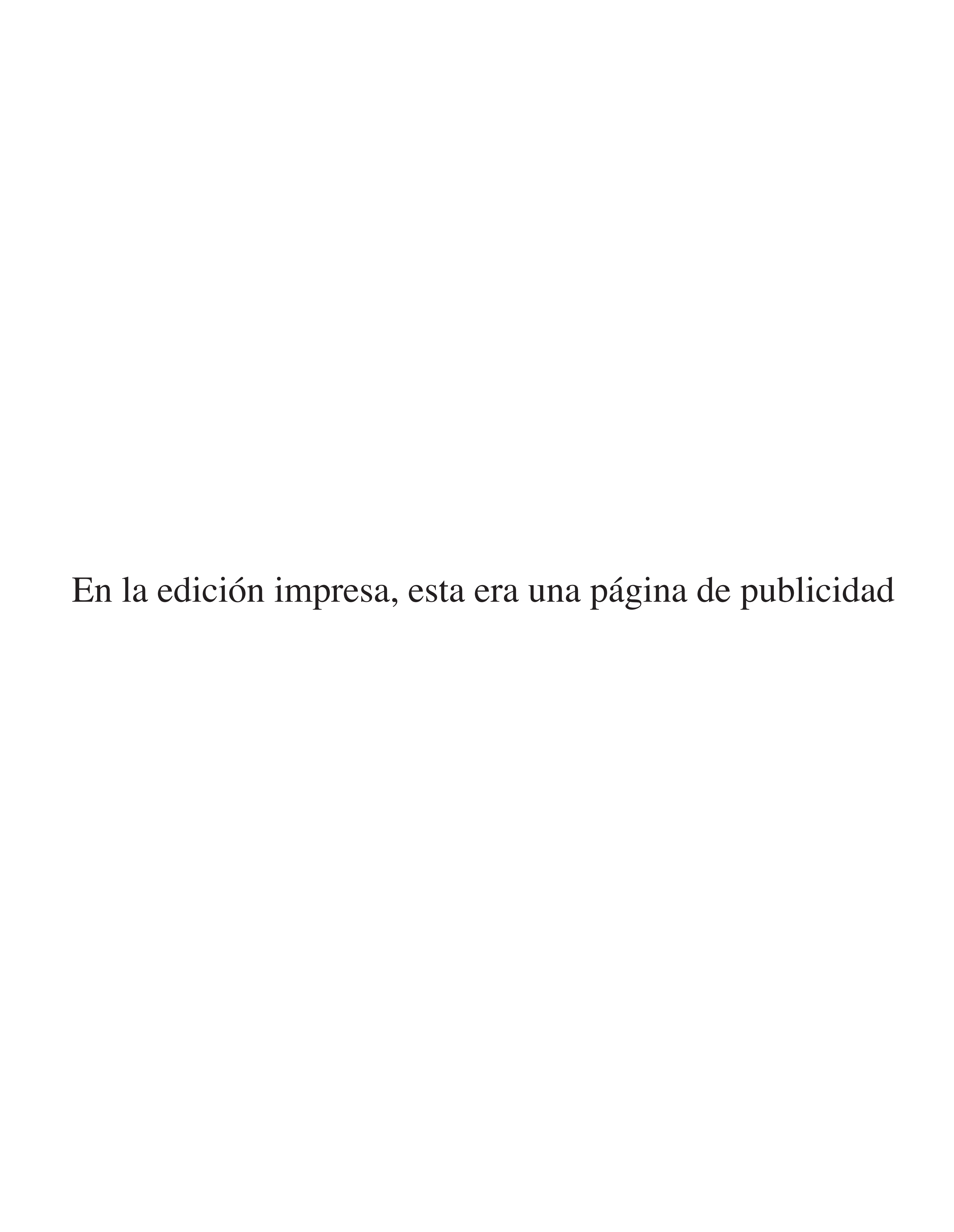
La combinación de una estética y ambientación tan particulares, junto a una tecnología bastante notable, pueden hacer de «Excalibug» un título a tener muy en cuenta. Los múltiples detalles que adornan la acción, y que ha sido una constante del diseño durante todo el desarrollo, ayudan no sólo a sumergir al usuario en un ambiente realmente imaginativo sino que, además, lo hace creíble.

Enigma ha desarrollado más de 700 animaciones distintas para todos los personajes del juego, que ofrecen en sus maneras una naturalidad y realismo que a veces hace olvidar que se trata de una antropomorfización de insectos. Y no ha sido sencillo, puesto que algunos de los modelos del juego incluyen múltiples extremidades.

El uso de cámaras libres, los excelentes efectos visuales, el enorme sentido del humor volcado en el diseño y la historia (combinado con secuencias de enorme impacto dramático) y un sencillo sistema de control, pero muy eficaz, culminan parte de los detalles implementados en el juego.

«Excalibug» puede convertirse en un excelente título, capaz de atraer tanto a usuarios experimentados como a otros más novatos. Un objetivo que pocas veces se suelen alcanzar.

F.D.L.



En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Llegan los carnavales a todos los rincones de España, del brazo de los exámenes que a muchos, sin duda, os tocará lidiar y que seguro que os quitarán tiempo para jugar a vuestros títulos favoritos. Desde aquí, en la Escuela de Estrategas, os deseamos a todos la mejor de las suertes en vuestros planes, eso sí, siempre y cuando no dejéis de un lado a vuestro género favorito. Él nunca lo haría.

Ranking de Batallas

Permanece · Cambia posición · Entra

De meteórica puede tildarse, sin temor a errar, la trayectoria de «Red Alert 2». En tan sólo dos ediciones, las primeras desde que viera la luz en nuestro país, ha colmado ya el podium reservado a los preferidos por vosotros. ¡Cómo! ¿Qué vosotros no estáis de acuerdo con que un juego sin traducir ocupe ese distinguido puesto? Pues venga, hacednos llegar vuestras mociones de censura constructivas (proponiendo un candidato).

1. Age of Empires II
2. Starcraft
3. Homeworld
4. Commandos: Behind Enemy Lines
5. Heroes of Might and Magic III
6. Red Alert 2
7. Shogun: Total War
8. Ground Control
9. Warcraft II
10. Dungeon Keeper 2

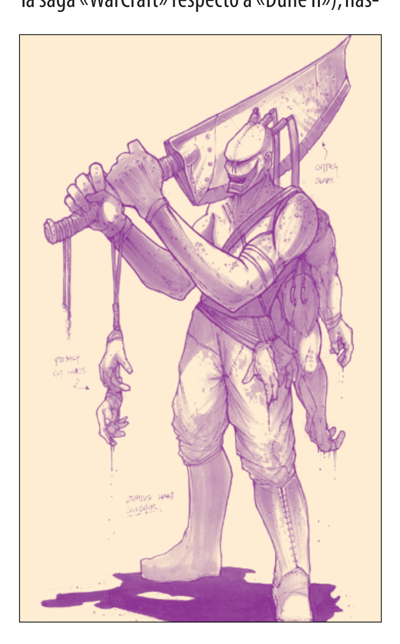
FORMA DE VOTACIÓN: Cada mes, tenéis cinco votos; podéis votar como máximo a cinco juegos y como mínimo a uno, y podéis dar más de dos votos al mismo juego.


BATTLE ISLE. THE ANDOSIA WAR


MYTH: THE TOTAL CODEX

Originalidad: Misión Imposible

Siguiendo el ácido mensaje de las comparsas, vamos a practicar una crítica general a la industria del soft de entretenimiento en el género de la estrategia (aunque la crítica pueda ser aplicada, válidamente, por analogía, al resto de sectores). No se trata de nada nuevo, para nada. Se trata de una tara que acompaña al hombre desde que es tal, consustancial a su baja naturaleza. Nos referimos, como adelanta el título del orden del día de este cónclave, a la falta de originalidad. En definitiva a la supresión de la creatividad (onerosa) por el recurso de la imitación (barato y más seguro). Los visionarios alquimistas han sido reemplazados en su noble tarea por los copistas; las compañías de desarrollo y sus productoras han condenado al ostracismo a quienes tenían por arduo menester crear un argumento y dotarlo de los medios técnicos que lo convirtieran en un novedoso título de estrategia. ¿Dónde están Cavedog Entertainment o Bungie Software? Una de ellas extinta y la otra, por el momento, por derroteros que transcurren lejos del género. Otras compañías –de las laureadas– han optado por un término medio, que no es del todo reprobable: implementar un concepto de juego existente (como hiciera la saga «WarCraft» respecto a «Dune II»), has-





ta el punto de desembocar en un título cuasi-original (u original, siguiendo con el ejemplo, lo que debería ser «WarCraft III»). Otros excelsos nombres explotan hasta la extenuación sus éxitos (ahora mismo se nos pasa por la cabeza Westwood, y su «Command & Conquer»), que no hacen más que parafrasear su propia gloria, desconociendo el principio de entropía.

«Desperados» es uno de esos títulos que recuerdan en su concepción a un programa de éxito, en este caso «Commandos». El título de Infrogrames está ambientado en el oeste, y

Noticias

Arriba nos preguntábamos por la suerte de Bungie, conocida compañía de software lúdico con sede en Chicago. Por si no estabais al corriente, es necesario conocer que en el último mes de junio del siglo XX, Microsoft la adquirió para afrontar con decisión y experiencia suficiente los nuevos proyectos que el mercado del entretenimiento electrónico les depara. Tras concluir la versión para LINUX de su reconocido «Myth. Soulblighter» y como colofón para celebrar el segundo aniversario de su publicación, nos obsequia con «Myth: The Total Codex». Se trata de una recopilación con todos los capítulos que componen la saga: «The Fallen Lords» y el mencionado «Soulblighter», obsequiándonos con el inédito «Chimera» y con una colección definitiva de escenarios. Los senescales recordarán con añoranza la dinastía, cuyo leitmotiv gira sobre el revulsivo de una geografía compleja en tres dimensiones como aspecto estratégico más que relevante. A esto hemos de añadir las posibilidades de las formaciones militares, así como la variedad de las unidades y el halo de carisma que demuestran los pioneros.

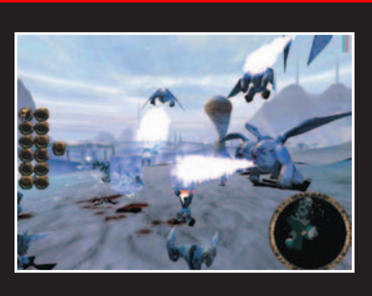
¿Anacronismo? Si la diversión caduca, entonces, sí. ¿Estratégico? Como el que más, pero sin gestión de recursos. En definitiva, se trata de una oportunidad increíble para dotar a nuestra ludoteca de unos títulos que han sido referencia para el género de última generación; además, aunque ya contaráis con ellos, la adquisición no sería baladí en tanto que incorpora una campaña de 8 escenarios desconocida hasta el momento (aunque lleve colgada en la red desde noviembre, su tamaño, 95 megas, hace de su disposición una utopía). Tal episodio, autónomo en la trama argumental del conjunto, ha sido creado con los editores «Fear» y «Loathing» de «Myth II», por obra y gracia de la desarrolladora Badlands. Por si esto fuese poco, que no lo es, se nos ofrece en el lote las suculentas guías para hacernos con el dominio estratégico integral. Un único reproche, los distribuidores nacionales no se han hecho eco de su repercusión, por consiguiente no se puede adquirir más que en la red de redes, a un precio de 19.95 dólares americanos (para que os hagáis a la idea, sobre 3 700 pesetillas, algo así como 22.2 Euros. ¡¡Una fruslería!!)

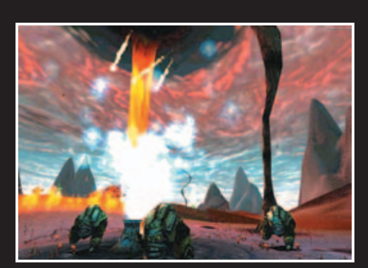
Prosiguiendo con el reencuentro con viejos conocidos, recibimos a «The Andosia War», el pseudónimo del último capítulo de «Battle Isle» (si nuestro cómputo no falla, el cuarto, si obviamos la desviación del género de "Incubation"). En esta ocasión, y como no podía ser de otra manera, volvemos al archipiélago en liza.


BATTLE ISLE. THE ANDOSIA WAR


BATTLE REALMS

El truco del mes... «Sacrifice»





Para activar las asistencias de combate en este preciosista e indispensable programa de Shiny Entertainment, previamente hemos de activar la consola (mediante la combinación de las teclas CTRL + SHIFT + ~). Los comandos y sus efectos son los siguientes, tomad nota:

"@ bythepowerofgrayskull".- Esta arenga de batalla, procedente de nuestro héroe de infancia (el príncipe Adam antes de convertirse en He-man) nos procurará una salud al máximo en cualquier momento.

"@ yourbulletscannotharmme".- El hechicero no sufre daños, siendo inmune incluso al ritual de sacrificio de un inocente en nuestro feudo.

"@ gimmegimmegimme [nombre del conjuro]".- Este estribillo del famoso cuarteto Abba sirve para otorgar el hechizo que especifiquemos entre los corchetes. Barra libre.

"@ dontfearthereaper".- Añade almas a la disposición del líder espiritual.

"@ ihavethepower".- Volvemos al repertorio típico de la serie He-man, en este caso para conferirnos un nivel de maná rebosante.

"@ castratetheheathens".- Nuestros acólitos podrán controlar a los espíritus rojos sin mediar redención.

"@ alliwantforxmasisa [nombre de unidad]".- Convoca uno de los peones de nuestra deidad.

"@ aplethoraof [nombre de unidad]".- Recluta 4 de las monstruosidades encargadas.

"@ timeisonmyside".- Devuelve a cero los temporizadores de los conjuros.

aunque no se puede decir que destaque precisamente por su originalidad, servirá para que los amantes del género puedan disfrutar resolviendo las distintas misiones en las tierras salvajes del oeste americano.

El espacio dedicado a vuestras aportaciones se ha visto reducido considerablemente esta ocasión, pero os resarciremos con creces en las sucesivas. El lector VanCorso recurre a nosotros para que nos hagamos eco del sitio web que ha creado sobre «Commandos». Esta es la dirección url: http://commandosonline.cjb.net Estupendo trabajo, estratega, gracias. David Ortega, desde Alicante, nos hace algunas preguntas sobre «WarCraft III». La cantidad de razas todavía está abierta; por el momento, la gente de Blizzard perjura que serán las tradicionales, a las que añadirán nomuertos, demonios y elfos oscuros (enemigos naturales de los anteriores y que entre sus filas alinean a los ents); a la vez que podremos reclutar, esporádicamente, los servicios de NPCs (centauros y gnolls, por citar algunas). En lo que toca a su salida al mercado, se espera para este verano, aunque nunca se sabe. Y el cambio respecto a los anteriores capítulos de la saga será manifiesto, aunque todos esperamos que sea para bien. Si todo sigue como han prometido, probablemente no nos defraudará, aunque nunca se sabe.

Lo dicho, generales. Al menos tratad de ser originales con vuestros disfraces, que no es poco. El mes que viene, más. No faltéis.

El Miliciano Partizano

En esencia, siguiendo la tradición, es un programa de estrategia por turnos; a pesar de ello, ha existido un intento desesperado de remozar esta filosofía al asignar a los turnos una duración concreta, a lo que hemos de añadir la realidad de que en el transcurso del ciclo de movimientos reservado al enemigo podremos continuar gestionando nuestro desarrollo tecnológico. Nos encontraremos 2 niveles de juego, uno sistematizado a la antigua usanza –el que reproduzca la batalla–, y otro que corre ajeno a aquel –el económico–; incluso este hecho ha trascendido el planteamiento de juego, impregnando la distribución de los escenarios, divididos en ínsulas aptas para el enfrentamiento y para el asentamiento. Al frente del desarrollo de tamaño proyecto se encuentra el joven equipo Cauldron Ltd., tan reciente que incluso la realidad de «Battle Isle» es preexistente a la suya como formación, de aquí la feliz idea de la cooperación experimentada de Blue Byte –quien a la vez produce–. Como manifestación de tal jovialidad encontraremos el recurso de un poderoso engine –denominado "Mist"–, que nos imbuirá en un fabuloso entorno tridimensional con nivel de detalle escalable (de acuerdo a la potencia del hardware sobre el que corre) y contará con iluminación dinámica. Como moneda de cambio exigirá, siguiendo la más modesta de las cábalas, un procesador de 300 MHz y una aceleradora de al menos 32 bit. Dentro de las 3D nos encontraremos con una geografía que supondrá un factor activo en la estrategia a implementar (elevaciones, emboscadas, fenómenos climatológicos diversos, el devenir del día y la noche, entre otros). A tenor de la opinión que orienta este conciliábulo (os recordamos que era el nuevo Eldorado: la originalidad), se trata de un querer y no poder. El hecho de crear un nuevo subgénero no fue nunca fácil; ellos, por si acaso, ya le han puesto nombre «Conflict Simulation».

Temas para Debate



Incluimos en este tradicional rincón la misiva de Ismael Hinojosa, Ludvig(elite) en la Red, un general de reconocido prestigio para «StarCraft», que nos reprende por las indicaciones primarias que ofrecimos al respecto en la reunión de la edición 70. Justificando sus aseveraciones en su experiencia apunta: "...El número de "peones" necesarios ronda entre los 25-30 (2 por mineral, y 3-4 al gas), de este modo conseguiremos recolectar mucho más mineral en menos tiempo, llegando a recuperar nuestra inversión en 1 minuto. El segundo consejo se refiere al hecho de "atrincherarse" primero para empezar a producir flota y tecnología posteriormente. Si hacemos esto nos podemos encontrar que el oponente haya colonizado ya medio mapa y nos será imposible superarle en tropas en el momento de nuestra salida. El tercer y ultimo consejo es mantener el control del mapa y la vigilancia de la base enemiga para saber en todo momento que tipo de unidades produce y si intenta expandirse..."

Ismael, nosotros no pretendimos dar un imperativo categórico, sino una pauta tan válida como la tuya. El jugador, sobre todo el que opta por inmiscuirse en las taifas de la modalidad multiplayer, por la generalidad de los objetivos puede tener a bien la adopción de cualquier conducta militar. Nosotros, en tanto que se nos pedía una introducción para dar los primeros pasos, optamos por una fundada en la consolidación defensiva (siempre es más fácil defender que atacar). En lo que tú mencionas respecto a la recolección, se puede acelerar la producción acercando los centros de control a los campos de minerales, en lugar de saturar los efectivos destinados a la cosecha. Tampoco en ningún momento abogamos por el acantonamiento absoluto, sino por un acuartelamiento inicial para constituir una dotación suficiente para acometer la colonización de puestos avanzados. Ojo con tratar de acaparar todos los depósitos minerales del mapa, el enemigo tendrá más fácil la aniquilación progresiva de nuestras fuerzas aprovechando la atomización. Recordad, tanto para bien como para mal, el aforismo romano: divide y vencerás.

Línea Directa con....



Gordon Walton

Vicepresidente de Origin para servicios On-Line

ULTIMA ONLINE | THIRD DAWN

El universo de «Ultima» crece

| Compañía: **ORIGIN** | En preparación: **PC** | Género: **JDR** |

«Third Dawn» **ofrecerá completa libertad** *al usuario...”*

Fue de los primeros juegos online en acercarse al enorme número de usuarios, ávidos de ampliar las fronteras que se habían establecido en el juego de ordenador. Y hoy, «Ultima Online» planea volver a inventarse de nuevo a si mismo y marcar un hito en el mundo del juego a través de Internet, con un lanzamiento previsto para principios de 2001. Micromanía charló con Gordon Walton, vicepresidente de Origin para los servicios online de la compañía, que nos adelantó algunos de los secretos de la nueva edición de «Ultima Online», y de los planes de la compañía para esta última producción.

MICROMANÍA: ¿Qué hay de nuevo y de continuidad en «Third Dawn»?

GORDON WALTON: *La esencia del juego será básicamente idéntica, aunque se han efectuado algunos cambios muy importantes desde que «Second Age» apareciera en el mercado. El factor clave en «Third Dawn» es llevar el escenario y los personajes que lo pueblan a un nuevo nivel. Y lo más evidente es la estética del juego. Pero, además, para los actuales jugadores que participan en el universo de «Ultima Online», se producirá un cambio considerable, que afecta a la actual estructura de cliente y servidor, bajo la que funciona. Uno de los problemas que, históricamente, habíamos tenido con «Ultima Online», era la peculiar jerarquía en que se estructuraba el sistema de servidores. Algo que impedía añadir cambios gráficos, sonoros, o incluso expandir el "mundo" del juego de manera dinámica. El apartado gráfico es algo que se convierte en esencial para la mayoría de los jugadores, algo que se pone de manifiesto en la invocación de hechizos, etc. a través de sistemas de partículas y otros efectos. Y, a partir de ahora, todo será en 3D, mejorando el factor visual. El juego seguirá manteniendo, en todo caso, la perspectiva en tercera persona, aunque ahora todo se basa en gráficos renderizados en tres dimensiones. Además, hemos añadido nuevas criaturas y monstruos (una docena, más o menos), así como nuevos objetos, lo que otorgará una cierta frescura a todo lo ya conocido. Aunque la mayoría de jugadores se mantiene en el mundo de «Ultima» hasta completar unas mil horas de juego, tenemos algunos usuarios que llegan a las seis mil, así que debemos asegurarnos que la novedad que se pueda demandar esté presente en «Third Dawn». Y es importante remarcar que, en contra de aquello que los actuales juegos ofrecen, una media de mil horas de entretenimiento no es fácil de conseguir.*
En «Third Dawn» hemos duplicado la extensión del mundo, en una estructura que engloba dos grandes áreas. La primera se rige por el antiguo conjunto de reglas, lo que se puede resumir en jugadores vs jugadores en un entorno muy dirigido. En la segunda zona, tendremos un nuevo mundo que será casi idéntico en extensión, aunque las reglas resultarán muy diferentes. Así, cualquier jugador sólo se verá envuelto en combates consentidos en los que tenga probabilidades reales de resultar victorioso. Los nuevos jugadores tendrán la oportunidad, además, de poder pasar de un mundo a otro, si el primero no les ofrece los desafíos que consideran adecuados, y buscan una mayor dificultad. Los asentamientos y las casas son otro aspecto que se modificará. En la actualidad tenemos en el mundo de «Ultima» unas 9 000 casas. Pero al aumentar la extensión del mundo, lo que también nos obliga a montar más servidores, podremos situar hasta 160 000 casas, lo que implica que la práctica totalidad de usuarios tendrán una, en ambas partes del mundo, lo que es un cambio significativo respecto a los títulos anteriores.
Todos los escenarios en los juegos anteriores tenían pequeños detalles generados en 3D, aunque casi todo lo demás es bidimensional. Con «Third Dawn» hemos retocado prácticamente todo el aspecto gráfico y ahora será 3D casi en totalidad, además de que los escenarios serán mucho más ricos y variados. Es fácil preguntarse por qué hemos decidido que todo se cambia a un entorno 3D, y la respuesta es sencilla. El aspecto general del juego se estaba quedando algo desfasado y, sí, también hay que tener en cuenta a la competencia. «Third Dawn» ofrecerá completa libertad al jugador. No pretendemos definir ningún tipo de objetivos para el usuario, que deberán establecerlos por sí mismos. «Ultima Online» es ahora mejor y mucho más grande que nunca, y continúa creciendo. A día de hoy tenemos alrededor de 200 000 usuarios registrados, y nuestra intención es que «Third Dawn» contribuya a que esta cifra aumente. Porque no pensamos en «Third Dawn» como una nueva entrega o una expansión, sino un juego nuevo, con muchos más detalles, excelentes animaciones, uso de técnicas de "motion capture"... «Third Dawn» va a ofrecer a los jugadores una nueva experiencia e interacción con el entorno. NO nos estamos limitando a añadir más de lo mismo; estamos diseñando una tecnología 3D que mejorará el sistema de juego

«Third Dawn» aportará, entre otras cosas, nuevos monstruos y escenarios al mundo de «Ultima»





en sí, y que permitirá a cada usuario llegar a una mayor empatía con su personaje. Se trata de romper una barrera "emocional" entre el jugador y su avatar, como nunca antes se había hecho.

MM: ¿Ves realmente tan distinto «Third Dawn» de «Second Age»?

G.W.: *«Ultima Online» tiene ahora unos cinco años de vida, y creemos que aún le quedan muchos más. No se trata de que estemos haciendo un complemento a «Second Age», por la simple razón de que esto no es «Second Age», en absoluto. Tampoco creemos que los usuarios que jueguen con «Third Dawn» se vayan a cambiar a «Second Age», puesto que las mecánicas de juego serán muy distintas. Es posible que así le parezca a mucha gente, pero aquellos usuarios que lleven algún tiempo en el universo de «Ultima Online» apreciarán las diferencias, es decir, aquellos usuarios que están jugando con el actual sistema de objetivos y habilidades de «Ultima Online», algo a lo que no es fácil renunciar de golpe. Y la única razón por la que no se podrán importar objetos de «Ultima Online», es porque, repito una vez más, no es el mismo juego.*

MM: ¿Cómo pensáis evitar problemas como que los usuarios se acerquen a las tiendas del juego a comprar objetos y las dejen vacías para otros jugadores, teniendo en cuenta además cómo cambiarán las situaciones y los propios objetivos de cada usuario?

G.W.: *Las tiendas se renuevan cada treinta minutos en el juego. Y cualquier usuario que acabe de conectarse podrá conseguir exactamente lo mismo que aquellos jugadores que puedan haber estado participando en la acción durante cuatro o cinco horas. El hecho de que no se esté conectado no implicará que se pierdan objetos. «Third Dawn» es un juego increíblemente rico, con montones de cosas por hacer y ver. Posee muchos más detalles de los que cualquier usuario podrá encontrar a lo largo de toda su participación en el juego.*

No a todo el mundo le gusta experimentar, por el placer de hacerlo, pero «Third Dawn» es un juego que se basa en esa idea. A la pregunta de qué objetivos hay, la respuesta es ninguno. Los jugadores deben marcarse sus metas y decidir en consecuencia. Se puede llegar a ser el guerrero más experimentado, o el mejor mago, carpintero, sastre, leñador… Las distintas habilidades van de 0 a 100, y es el usuario quién decidirá cómo emplear las mismas. El ser un excelente sastre no implica que ya se conozca todo sobre el mundo de «Third Dawn». Existen muchos estilos que este sastre puede usar, muchos tejidos, colores, etc. pero puede haber otro sastre que no tenga nada que ver con él. Estos son algunos aspectos del juego online que quizá sean más refinados de lo normal y resultan algo complejos para el usuario novel.

Las tiendas de objetos se renovarán cada treinta minutos

MM: Comentas que todos objetivos tendrán que ser definidos por los propios jugadores pero, ¿no proporcionaréis algún tipo de pistas o retos iniciales al jugador novato?

G.W.: *Nos aseguraremos que se produzcan una serie de situaciones que se puedan considerar como desafíos al jugador, pero sin que se entronquen en una situación narrativa y, en todo caso, será la comunidad de jugadores o una serie de voluntarios los que organicen la mayoría de estos actos. En Origin tenemos un personal bastante limitado pero contamos con cientos de voluntarios que nos ayudan a organizar ciertos eventos. En un día normal, se pueden llegar a producir una docena de estos actos, aunque la mayoría no están preparados para que absolutamente todos los usuarios participen en ellos.*

MM: ¿Seguiremos con los habituales problemas entre usuarios que hablen inglés y los que no?

G.W.: *Bueno, el traductor que el juego incorpora ha resuelto en gran parte ese problema, aunque la mayoría de las veces está traducción es bastante burda, puesto que se realiza de manera inmediata. El soporte idiomático que incluye el juego afecta a lenguas como japonés, coreano, portugués, alemán, español, francés, etc. pudiendo realizarse traducciones entre todos estos idiomas, como del alemán al coreano, etc. Según nuestros registros, actualmente contamos con jugadores de 128 países distintos en los servidores de «Ultima».*

MM: ¿Se dará algún cambio significativo en los costes y pagos periódicos para el usuario?

G.W.: *Casi todo se mantendrá como hasta ahora. El cargo por un mes de juego será de 10$ con pago mediante tarjeta de crédito.*

MM: ¿Cuáles serán los requisitos mínimos?

G.W.: *De momento el estado de desarrollo es de copias en prealpha, así que aún no podemos asegurar*

El rincón del navegante

Dudas sobre «EverQuest»

Como hablàis tanto de «Everquest» me han entrado ganas de comprármelo, os voy a hacer unas preguntas: ¿Con un módem de 56k funciona el juego bien? ¿Qué horario es en el que hay menos lag? «Everquest: Ruins of Kunark», ¿incluye el juego y la expansión o sólo la expansión?

Víctor

Hola Victor, respondiéndote a tus preguntas decirte que con un módem de 56k deberías poder jugar sin ningún tipo de problemas. La mejor hora para conectarse depende del servidor que uses, pero lo normal es que durante la madrugada vaya mejor. «Everquest: Ruins Of Kunark» incluye el juego y la primera expansión, aunque ahora se debería poder comprar también la última expansión de «Scars of Velious».

Descarga de «Tibia»

Hola amigos de Micromanía: mando esta carta para corregir una información que publicabáis en el número de diciembre. El magnífico juego de «Tibia» puede ser descargado en la siguiente página: www.tibia.org Asimismo animo a todo el mundo a que pruebe este juego porque, aunque sus gráficos no son una maravilla, tan sólo ocupa 2 MB, es gratuito y, además, es muy entretenido, existiendo ya varios clanes españoles.

Cheewy

Tomamos nota de tu corrección Cheewy y animamos a todos a que prueben el juego.

Servidor de «Counter Strike»

Saludos para todos. Tengo una preguntita muy sencilla que hacer. Hace poco he descubierto los juegos en Internet, y «Counterstrike» me ha fascinado pero por mala suerte sólo me puedo conectar con servidores extranjeros, y para buscar uno me pide la dirección ip. Me podéis dar la información de alguno de estos servidores españoles que me gustaría poder encontrar o la dirección ip. Muchas gracias y seguid así.

Albert

Hola Albert, servidores para «Counterstrike» los puedes encontrar en confederación (www.msnconfederacion.com), en terra (www.terra.es), y en arrakis (www.arrakis.es), entre otros. Si alguno conoce más servidores de «Counterstrike» que nos las mande rapidísimamente.

Guía de «EverQuest»

He visto con satisfacción la publicación de la primera guía de «Everquest» en castellano en el número especial "Guías imprescindibles" de Micromanía , y he de felicitaros por ella. La compré nada más salir y ha merecido la pena, seguro que hay lectores que pedirán una segunda parte o dirán que era algo escasa, pero tratándose de ese juego es difícil abarcar todo los aspectos. Lo único que sí pediría es que en la sección anunciaráis novedades como los spell nuevos (ahora los druidas tenemos pet (un oso) a lvl 55), o un resumen de los mapas.

Miura(Vengadores del Ebro)

Hola Miura. Decirte que mientras íbamos haciendo la guía, se nos ocurrían más ideas y más cosas para añadir, pero al final tuvimos que ponernos un tope. Los mapas puedes encontrarlos en las páginas centrales del número 68 de Micromanía.





Los juegos online son un buen sitio para conocer gente

nada al respecto. Lo que sí es seguro es que será necesario disponer de una tarjeta 3D con al menos 16 MB de memoria para gestión de texturas a través de Direct3D.

MM: ¿Influirá el hecho de jugar en 2D o en 3D con el acceso a distintos servidores?

G.W.: *El diseño que hemos hecho con «Third Dawn» está pensado para que ambos clientes puedan interactuar en los mismos servidores. Si un jugador usa el cliente 2D y un amigo el 3D, ambos pueden participar juntos en las mismas acciones, aunque el último disfrutará de las mejoras 3D incluidas, y aquel no. Pero lo que no se podrá hacer es acceder a los nuevos territorios del mundo de «Ultima» con el cliente 2D. «Third Dawn» incluirá muchísimos nuevos datos y gráficos para los nuevos territorios y criaturas, así como mejoras para los ya existentes. Esto, en combinación con el nuevo cliente 3D resulta demasiado grande como para ser factible de actualización a través de una simple descarga. «Third Dawn» ha de ser considerado como una expansión para «Ultima Online», lo que permitirá mantener los personajes usados hasta ese momento, tras la actualización.*

Los servidores que tenemos disponibles en la actualidad se sitúan en ocho lugares distintos a lo largo del globo. Cada uno de estos puede soportar hasta 3 500 jugadores de manera simultánea, y a lo largo del día suelen dar servicio a unos 10 000 usuarios. Cada usuario, en cualquier caso, puede pasar libremente de un servidor a otro.

La parte más compleja en el aspecto técnico ha sido la gestión de texturas e intentar que se ajustara a una tarjeta 3D con 4 MB de memoria. Por ahora es seguro que con 8 MB en la tarjeta gráfica todo funcionará perfectamente, pero se está intentando ajustar a los 4 MB, aunque no es seguro que lo consigamos.

MM: ¿Hasta qué punto es importante para vosotros el mercado europeo? En países como Estados Unidos basta con la suscripción mensual, sin necesidad de pagar por llamadas locales, pero en Europa también es necesario pagar la llamada telefónica. ¿Os habéis planteado cuestiones como ésta?

G.W.: *Bueno, las cosas están cambiando y también en Europa se está empezando a liberar de costes a las llamadas locales, pero es cierto que cada país es distinto a su vecino en el viejo continente. Y no sólo es algo que afecte a Europa. En Corea, por ejemplo, existen unos dos millones de usuarios que tienen servicio de banda ancha, y continúan creciendo. A ellos les afectan los cargos de llamada telefónica, pero en la práctica ninguna usa el sistema de módem para jugar con «Ultima». En Japón sí usan módem y pagan también las llamadas, pero no parece importarles demasiado a la hora de jugar…*

La distribución de nuestros servidores responde a ofrecer un mejor servicio y conexión, además de para formar comunidades locales de jugadores, y en algunos casos hemos llegado a restringir el acceso a ciertos servidores desde puntos concretos del globo, para que esto último funcione. Los servidores de Estados Unidos, por ejemplo, pueden dar un servicio perfecto a un jugador de Europa, pero si cambias al servidor japonés verás que estás en desventaja frente a los usuarios locales; y no se trata ya del problema del idioma, puesto que el traductor resuelve bastante bien este punto. Sabemos que tenemos usuarios que juegan con un soporte que va del ADSL a los módem más modestos de 14400. «Third Dawn» también funcionará con las máquinas más normales, pero aún no queremos hacer oficial nada al respecto de los requisitos mínimos.

MM: En tu opinión, ¿crees que el futuro de los juegos online se ciñe al producto presentado por el desarrollador, o quizá la interacción entre usuarios y desarrolladores, con estos aportando herramientas, pueda presentar más visos de éxito?

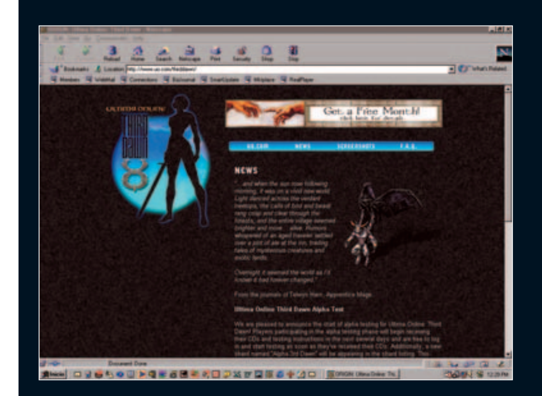
G.W.: *Puede que mucha gente no esté de acuerdo, pero creo que el medio online es completamente distinto a los desarrollos de juegos para un único usuario. Se suele usar el PC como soporte, pero no es un juego en red para PC. Que se juegue EN un PC no significa que sea un juego DE PC. Lo que ocurre es que, de momento, estamos restringidos al formato PC para esta experiencia de juego. El medio online es completamente distinto a cualquier otro y su funcionamiento depende del usuario en su totalidad. Los jugadores realmente son los "dueños" del mundo en el que juegan. Ellos son los que tocan la música a cuyo ritmo nosotros bailamos. Si el jugador dice que algo no le gusta, somos nosotros los que debemos reaccionar. Es cierto que muchas de sus peticiones llegan a estar fuera de lugar, pero si existe un problema, o una falta, que tengan sentido y lógica tenemos que hacer un esfuerzo para plantear cambios y ofrecer lo que se demanda. La relación con los usuarios de «Ultima» es de tú a tú. Existe un contrato y un pago, saben como contactar con nosotros y lo hacen cuando lo creen conveniente. El cien por cien de los usuarios de «Ultima» se ponen en contacto con nosotros cada mes, porque lo que ofrecemos es un servicio, no un producto. Al principio se puede considerar un producto, cuando se compra en una tienda, pero luego todo cambia. Lo mejor de «Ultima» es que el usuario no ve el juego como un producto sin más, sino como parte de su vida. Sobre el futuro de los juegos para un único usuario y los juegos online, esto es lo que pienso: Antes de que llegaran los ordenadores la gente jugaba básicamente por motivos de relación social y ahora lo mismo se puede aplicar al juego online. Es la socialización el factor realmente importante, ayudada por la interacción. Creo que el futuro podría estar en el juego online, en cuanto a que satisface esta necesidad primordial. En el mundo online los jugadores se conocen unos a otros en un medio que actúa de catalizador de estas necesidades. En algunos casos esta relación se extiende hasta una verdadera amistad entre usuarios que se han conocido jugando. En la actualidad, los JDR masivos están en continuo crecimiento y, por ejemplo, existe más de un millón de usuarios conectados a un juego llamado «Lineh». Los juegos online llegarán a estas cifras con mayor facilidad cada vez. Y cuando se llega a estas cifras se empieza a pensar en licencias de marca y control de los usuarios. En estos momentos estamos discutien-*



UN NUEVO UNIVERSO DE JUEGO



Pocos creían en la viabilidad de un proyecto de juego exclusivamente online, cuando hace unos años desde Origin anunciaron que tras la novena parte de «Ultima», el nuevo universo de juego para Britannia pasaría a ser patrimonio de la red. El arriesgado giro que se dio al mundo de «Ultima» resultó ser un éxito clamoroso y abrió el camino para muchos otros títulos online que hoy triunfan. Tras la aparición de «Ultima Online» y «Second Age» (y con «Renaissance» ya prácticamente disponible), y en espera de la nueva era 3D del universo de juego, «Third Dawn» representa el paso intermedio (y casi final) para «Ultima Online». Origin ha pretendido, desde su anuncio el pasado 1 de Diciembre, ampliar los límites de un título al que ya le empieza a pesar la veteranía frente a sus competidores, ofreciendo un juego prácticamente nuevo, y que mejora no sólo desde el punto de vista técnico sino de experiencia e inmersión.





do las posibilidades de licencias a nivel mundial, de entornos donde la gente acudirá en un completo entorno social. Mantener un servidor exige una cantidad inmensa de recursos, donde hay que compensar producto y servicios. Electronic Arts está trabajando mucho en EA.com, el servicio que tiene para todos los juegos online, y no creo que se llegue a ver un tope en el número de usuarios. Estamos de acuerdo en que algunos productos son muy específicos, pero existe un gran público al que todavía no se ha llegado, para el que hay que hacer juegos accesibles y satisfactorios. Los juegos online tienen un potencial infinito, y llegaría incluso a decir que los juegos para un único usuario están excesivamente limitados al diseño en que se ha pensado para ellos. Cada año desarrollamos nuevos juegos para aprovechar el hardware más potente que exista, lo que cierra la posibilidad de que determinados usuarios disfruten de ellos y sólo los aprovechen los fanáticos de este mundillo; se cierra el acceso al jugador no habitual. Creo que tenemos que superar todo eso, y el mundo de los juegos online es más que una alternativa válida. De hecho, creo que se deben hacer juegos que satisfagan a todos, online, y luego mejorando algunas de sus posibilidades que se dirijan también a un público más exigente. En cuanto a los conceptos que imperarán en los diseños… bueno, creo que los géneros se ampliarán. Si te fijas en los tres juegos online de mayor éxito verás que casi todos son muy similares. «Ultima Online» crecerá mucho más, eso es seguro, y con títulos como «EverQuest» con más de 300 000 usuarios, es algo que debemos hacer. ¿Por qué tiene «EverQuest» más éxito que «Ultima»? Existen varias razones. La primera es que sólo se tienen que preocupar de un producto, mientras que E.A tiene muchos otros. Además es mucho más sencillo de introducirse en el juego gracias a la perspectiva usada. Cualquiera que haya jugado con un título en primera persona, al estilo «Quake», encuentra un modo de acceso inmediato, y el aprendizaje es muy rápido y sencillo. Nos damos cuenta que nuestros juegos son mucho más duros en este sentido, y es algo en lo que estamos trabajando.

MM: ¿Cómo es de detallista el nuevo sistema de partículas empleado para la nueva versión de «Ultima»: «Third Dawn»?
G.W.: Casi todo está basado en la iluminación, y las mismas partículas son una fuente de luz extra. Si se comprueba en el interior de una mazmorra se verá como todo se ilumina por completo. Los efectos de luz y partículas hacen que todo ofrezca más detalle y realismo. Los sprites 2D, árboles y otros objetos en el juego también se benefician de ello, ya que se pueden obtener efectos con múltiples sombras. Y muchos de estos detalles no dependerán sólo de la tarjeta gráfica.

Se ha añadido una buena cantidad de animaciones

MM: Es de suponer que las 3D también influirán en mejores y más fluidas animaciones.
G.W.: *Se ha añadido una cantidad significativa de animaciones a muchos personajes. La media es de unos 40 frames más. Pero 3D es mucho más que el aspecto visual. Se trata de potenciar el juego de modo que se pueda adaptar a las capacidades de cada equipo y de cada usuario. Si nos fijamos en juegos que vendan cantidades ingentes de copias, como «Command & Conquer», veremos que sus requisitos no son demasiado elevados, o al menos están por debajo de la media.*

MM: ¿Qué puedes contar de la historia base en «Third Dawn»?
G.W.: *Ese apartado ya está acabado, pero no queremos dar detalles para no desvelar ninguna de las sorpresas que tenemos reservadas a más de 200 000 usuarios. Además, a EA no le gustaría que desveláramos las claves del juego cuatro o cinco meses antes de que aparezca.*

MM: ¿Cambiará mucho el interface?
G.W.: *Sí. Parte del mismo puede que no resulte muy atractivo, a primera vista, pero la razón es que queremos que esté totalmente traducido, y los anteriores sólo lo estaban en parte.*

MM: Actualmente, ¿crees que el PC es el medio ideal para los juegos online o puede que las nuevas consolas aporten algo nuevo?
G.W.: *De momento ninguna consola tiene como estándar una configuración con teclado, conexión a Internet, almacenamiento masivo de datos y micrófono para hablar con otros jugadores, que son componentes esenciales. Se pueden escribir mensajes largos con el teclado, pero es muy tedioso y complejo. Además, la aplicación de parches es también muy importante, lo que es contrario al espíritu de las consolas actuales. Los juegos de consola tienen que ser perfectos desde el principio.*

MM: ¿No crees que mucha gente aún se encuentra reticente al juego online por comprar primero u producto y luego tener que seguir pagando para jugar con él?
G.W.: *Sí, pero ese es el problema con todos los medios nuevos. ¿Cómo se puede "educar" al usuario? Para nosotros el negocio no es vender el juego, en sí, sino la conexión que se realiza a posteriori pero, ¿cómo haces llegar el producto al jugador para que luego se convierta en un usuario registrado? Hasta que no llegue la banda ancha real, el único medio son las compras en las tiendas o a través de comercio online. Pero la banda ancha, a un nivel masivo y de potencia real, no llegará hasta dentro de más de cinco años.*

Cómo crear el mejor personaje online de Diablo 2

LA AMAZONA



Esta poderosa guerrera, que recuerda mucho a rogue del primer «Diablo», tienen hasta 3 variedades distintas: la amazona arquera (aprovechando su habilidad con arcos y ballestas), la amazona piquera (estocada) y la amazona guerrera (utilizando su habilidad de esquiva y doble de daño).

Con la Amazona tipo Arquera centraremos nuestras habilidades en 2 ramas: lógicamente Arco y ballesta y, también, Pasivo y Magia. En Arco y Ballesta nos decantaremos por las flechas de hielo y de fuego, para llegar a Flecha Glacial y Flecha Inmoladora, ambas muy útiles contra hordas de criaturas. En pasivo y magia, aparte de las imprescindibles (las habilidades de esquiva en general y azote crítico) tenemos Penetración que permite que nuestros proyectiles atraviesen a los enemigos. Es bastante recomendable utilizar arcos o ballestas imbuidos con gemas, sobre todo para la ganancia de vida y maná. Pese a ser divertida de jugar, la Amazona Arquera (como le sucede a la Hechicera) es un tipo de personaje más pensado como acompañamiento que para emprender una aventura en solitario, ya que en el cuerpo a cuerpo son bastante débiles (al menos hasta el nivel 30 en el que ya pueden utilizar la Valkiria). La amazona tipo Piquera es la más utilizada en Battle.net Posiblemente sea el único personaje que puede rivalizar con el Bárbaro, si bien con cualidades distintas. La posibilidad de utilizar la Estocada (ataca a varios enemigos de vez a una velocidad muy alta) y las habilidades de esquiva y doble de daño la colocan a un nivel muy alto. La Amazona tipo Jabalina es una variedad de la Piquera, con la circunstancia de poder lanzar jabalinas. Pese a que ésta también puede utilizar las habilidades de Pica (como Estocada) no es muy recomendable su utilización, ya que las jabalinas no llegan a realizar el daño que hace una pica y para ataque a larga distancia es preferible el arco o una ballesta. La Amazona tipo Guerrera está pensada para utilizar cualquier tipo de arma de una o dos manos con o sin escudo. Si bien llevando una espada o un hacha no tiene la habilidad innata de un Bárbaro, también es cierto que podemos invertir mas puntos en otras habilidades muy útiles: Esquiva, Evitación y Evasión (esquivas de cuerpo a cuerpo y proyectiles), Azote Crítico (doble de daño), Penetrador y Valkiria (cuando lleguemos a nivel 30). Ni que decir tiene que este tipo de personaje se centra única y exclusivamente en la rama de Pasivo y Magia. Nuestro consejo es que para empezar a jugar utilices una Piquera y dejar las otras para más adelante.

JABALINA Y LANZA

Estas habilidades las utilizaremos con las Amazonas Piqueras y Tipo Jabalina.

Estocada (Nivel 1): Realiza numerosos ataques con su pica o jabalina en un tiempo de ataque normal. Habilidad útil e imprescindible. Gasta muy poco maná y tiene la ventaja de ignorar la velocidad del arma, es decir, eso nos permite utilizar picas que de otro modo no usaríamos (muy buenas pero muy lentas). Aumenta el ataque (+10 por ciento a nivel uno e incrementa +5 por ciento al ataque por nivel de habilidad) y el daño (-15 por ciento a nivel uno, pero incrementa +5 por ciento al daño por nivel de habilidad). El gasto de maná queda fijo en 2.

Repeler (Nivel 24): Ataca a todos los enemigos que tengamos alrededor. Útil en fases del juego en las que nos vemos rodeados de multitud de enemigos. El incremento de esta habilidad proporciona puntos extra de ataque y daño.

PASIVAS Y MAGIA

Estas habilidades las utilizaremos con todos los tipos.

Azote Crítico. (Nivel 1): Pasivo. Imprescindible tenerla a un nivel más o menos alto (8 o 9). Proporciona un porcentaje de posibilidades de realizar el doble de daño con cada ataque. Comienza con un 16 por ciento de posibilidades en el nivel uno, incrementándose por cada punto de habilidad gastado.

Esquivar. (Nivel 6): Pasivo. También de las imprescindibles (nivel recomendado 6-7). Proporciona un porcentaje de posibilidades de realizar una esquiva en un ataque cuerpo a cuerpo. Comienza con un 18 por ciento de posibilidades en el nivel uno, incrementándose por cada punto de habilidad gastado.

Evitación (Nivel 12): Pasivo. Es exactamente igual que Esquivar, pero con proyectiles. Para Piqueras es menos útil que la anterior ya que éstas luchan cuerpo a cuerpo sin embargo para Arqueras es más útil ya que los ataques que sufren son, normalmente, de larga distancia. Comienza con un 24 por ciento de posibilidades en el nivel uno, incrementándose por cada punto de habilidad gastado.

Penetración (Nivel 18): Pasivo. Aumenta nuestro ratio de ataque con proyectiles (arcos y jabalinas). Muy útil para Amazonas Arqueras y tipo Jabalina. Comienza con un 35 por ciento de posibilidades en el nivel uno.

Señuelo (Nivel 24): La "antesala" de la Valkiria. Crea una figura estática e inmortal que atraerá a los enemigos cercanos, librándonos de ellos. Ni lucha ni se defiende, y permanecerá ahí durante un tiempo dependiendo de nuestro nivel de habilidad. En principio es suficiente gastar un punto de habilidad en ésta. Comienza con una duración de 10 segundos en el nivel uno, incrementándose por cada punto de habilidad gastado.

Evasión (Nivel 24): Pasivo. Es un tipo de "esquiva" que nos permite evitar todos los ataques enemigos mientras avanzamos. Comienza con un 18 por ciento de posibilidades en el nivel uno, incrementándose por cada punto de habilidad gastado.

Perforador (Nivel 30): Pasivo. Imprescindible para arqueras y tipo jabalina. Con esta habilidad tienes un porcentaje de posibilidades de atravesar a los enemigos, hiriendo a varios de un solo ataque de larga distancia. Comienza con un 23 por ciento de posibilidades en el nivel uno, incrementándose por cada punto de habilidad gastado

Valkiria (Nivel 30): La habilidad estrella de las Amazonas. Invoca una guerrera Valkiria que lucha junto a ti contra los enemigos. Si bien su coste de maná es grande, merece la pena y salvara a nuestro personaje de más de una muerte. Su comportamiento es parecido a las criaturas resucitadas del Nigromante si bien su movimiento es más rápido además de permanecer en juego hasta su muerte, pudiendo entonces invocar otra nueva. Imprescindible. Comienza con 352 puntos de vida en el nivel uno, incrementándose estos por cada punto de habilidad gastado.

ARCO Y BALLESTA

Estas habilidades las utilizaremos con las Amazonas Arqueras.

Flecha de Frío (Nivel 6): La menos poderosa de las habilidades de frío. Añade un daño extra por frío y, lo más importante, ralentiza a los enemigos. Comienza con un daño extra por frío de 3, ralentizando durante 4 segundos en el nivel uno, incrementándose estas por cada punto de habilidad gastado.

Flecha de Hielo (Nivel 18): Idéntica a la anterior, pero no ralentiza a los enemigos, sino que los congela. Mucho más útil que su "hermana" pequeña, además de hacer mas daño. Comienza con un daño extra de frío de 6-10 y congela durante 2 segundos en el nivel uno, incrementándose por cada punto de habilidad gastado.

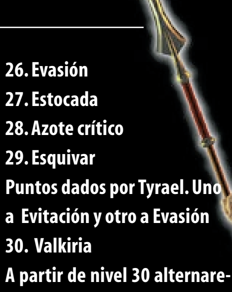
Bombardeo (Nivel 24): Dispara múltiples flechas a varios enemigos cercanos. Ataca hasta a 5 objetivos con un bonificador de daño de +5 por ciento en el nivel uno, incrementándose por cada punto de habilidad gastado.

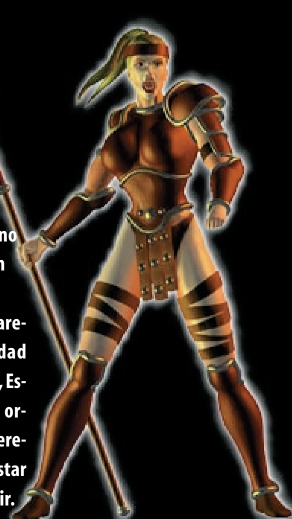
Inmoladora (Nivel 24): La más poderosa de las flechas de fuego. Además de hacer daño extra, crea un muro de fuego donde impacta con la criatura. Comienza con un daño de 4-10 y el muro de fuego permanece durante 4.6 segundos en el nivel uno, incrementándose por cada punto de habilidad.

Glacial (Nivel 30): La más poderosa de las flechas de frío. Realiza ataque a zona y no a objetivo, es decir, daña y congela a todos los monstruos cercanos al objetivo. Comienza con un daño de 6-10 con un radio de congelamiento de 3.3 metros en el nivel uno, incrementándose por cada punto de habilidad.

C.N.N.

AMAZONA PIQUERA





2. Estocada
Punto dado por Akara. Azote crítico
3. Estocada
4. Estocada
5. Vista interior
6. Esquivar
7. Esquivar
8. Esquivar
9. Azote crítico
10. Estocada
11. Azote crítico
12. Evitación
13. Azote crítico
14. Azote crítico
15. Estocada
16. Misiles lentos
17. Estocada
Libro de Habilidad. Esquivar
18. Azote crítico
19. Estocada
20. Esquivar
21. Evitación
22. Empalamiento
23. Lo guardamos
24. Con el punto guardado y el del nivel: Señuelo y Repeler
25. Penetración
26. Evasión
27. Estocada
28. Azote crítico
29. Esquivar
Puntos dados por Tyrael. Uno a Evitación y otro a Evasión
30. Valkiria
A partir de nivel 30 alternaremos los puntos de habilidad entre Valkiria, Azote crítico, Estocada y Esquivar en este orden de preferencias. Si queremos también podemos gastar alguno en Evitación y evadir.

AMAZONA GUERRERA

2. Azote crítico
Punto dado por Akara. Azote crítico
3. Azote crítico
4. Azote crítico
5. Azote crítico
6. Esquivar
7. Esquivar
8. Esquivar
9. Azote crítico
10. Azote crítico
11. Esquivar
12. Evitación
13. Azote crítico
14. Azote crítico
15. Esquivar
16. Esquivar
17. Esquivar
Libro de Habilidad. Evitación
18. Evitación
19. Evitación
20. Esquivar
21. Vista interior
22. Empalamiento
23. Lo guardamos
24. Con el punto guardado y el del nivel: Señuelo y Evasión
25. Evasión
26. Evitación
27. Evitación
28. Azote crítico
29. Esquivar
Puntos dados por Tyrael. Uno a Evitación y otro a Evasión
30. Valkiria
A partir de nivel 30 alternaremos los puntos de habilidad entre Valkiria, Azote crítico, Esquivar en este orden de preferencias. Si queremos también podemos gastar alguno en Evitación y evadir.

AMAZONA ARQUERA

2. Flecha de fuego
Punto dado por Akara. Azote crítico
3. Flecha mágica
4. Azote crítico
5. lo guardamos
6. Flecha de frío y Esquivar
7. Disparo Múltiple
8. Vista Interior
9. Azote crítico
10. Esquivar
11. Lo guardamos
12. Evitación y Flecha Explosiva
13. Evitación
14. Evitación
15. Azote Crítico
16. Misiles Lentos
17. Azote Crítico
Libro de Habilidad. Lo guardamos
18. Flecha de Hielo y Penetración
19. Penetración
20. Azote crítico
21. Flecha Dirigida
22. Lo guardamos
23. Lo guardamos
24. Con los puntos guardados y el del nivel: Señuelo, Inmoladora, Evasión y Bombardeo
25. Inmoladora
26. Bombardeo
27. Azote Crítico
28. Evitación
29. Penetración
Puntos dados por Tyrael. Los guardamos
30. Con los puntos guardados y el del nivel: Valkiria, Flecha Glacial y Perforador
A partir de nivel 30 alternaremos los puntos de habilidad entre Valkiria, Flecha Glacial y Perforador en este orden de preferencias, sin dejar de lado Inmoladora, Evitación, Azote Crítico y Penetración.



La Amazona arquera es un personaje pensado principalmente para los combates en grupo, pero sola tienen problemas serios en el cuerpo a cuerpo.



La mejor Amazona para el comienzo es, sin duda, la Piquera, y es mejor dejar la arquera y la guerrera para más adelante.

El rincón del navegante

Update de «Swat 3»

Hola, querría saber dónde puedo encontrar el update de «Swat 3: Elite edition» en castellano, porque en la página de Sierra sólo está para la versión estadounidense.

Andrés

Puedes probar en www.3dfiles.com donde seguramente tendrán lo que necesitas.

Web de «Vampire»

Saludos. Soy Neo_BCN, webmaster del Eliseo de la Rosa Negra-Vampiros Españoles, una página web y clan vampírico de «Vampire: the Masquerade - Redemption». Os envío este e–mail para comunicar a todo aquel que esté interesado en aprender a jugar a este increíble juego en multijugador, tanto como narrador o como jugador, o en jugar partidas serias, o en buscar cualquier cosa relacionada con el juego (parches, mod's, imágenes, mapas, skins, tutoriales...), etc., que existe este clan que poco a poco se ha ido haciendo más y más grande, y al que por supuesto, pueden unirse (actualmente tenemos más de 70 miembros en nuestras filas). Esta página está dedicada tanto a jugadores con experiencia en Multijugador como para los recién llegados que no saben cómo crear partidas, hacer de master, o simplemente jugarlas bien. Para estos últimos tenemos una sección hecha para ellos, "La Escuela de Neonatos", donde recibirán clases particulares en directo por WON para aprender lo que quieran. Además es un gran centro de información y descarga para el juego. Un lugar cien por cien en castellano que recomiendo a todos los que les guste «Vampire: the Masquerade - Redemption». Muy atentamente

Neo_BCN, webmaster del Elíseo de la Rosa Negra-Vampiros Españoles.
URL: http://go.to/ern / http://www.area66.com/rosanegra/vampesp.htm

Nos alegra comprobar que la gente tiene iniciativa propia y organiza sitios como el que nos detallas Neo; os deseamos lo mejor y que crezcáis cada día mas.

CLan de «Counter Strike»

Soy el webmaster del clan macgayver de «Counterstrike» (http://pagina.de/macgayver), y me parece que el mod no ha recibido la suficiente atención. Además, en la revista no se hace mucho eco de los clanes. Nuestro clan trata de ser un lugar para las personas que sólo quieren jugar amistosos. Tampoco comentáis ni ponéis la clasificación de la cs-league en la zona. Creo que deberías hacer un mayor seguimiento de esto. También otro aspecto importante son los bots. Me parece que deberíais introducir en el cd alguno de «Counterstrike» o de otros juegos, para que aquellos que no disponen de conexión puedan jugar.

Slayer, webmaster del clan MacGayver

Sobre la poca atención que recibe «Counterstrike» tienes que tener en cuenta que no siempre podemos hablar de todo, pero si tienes paciencia pronto daremos alguna sorpresa con los juegos de acción en Internet. Sobre lo de añadir una sección sobre los clanes de «Counterstrike» no es una opción viable, porque si lo hiciéramos, todos los clanes de todos los juegos también pedirían lo mismo y, al final, acabaríamos con la sección hablando sólo de clanes. Lo que sí podemos mirar es lo de llevar el seguimiento de los resultados de la cs-league. También tendremos en cuenta tus proposiciones sobre los bots de este tipo de juegos.

curiosidades on line



Castellers en Counterstrike

Es curioso con lo que nos podemos llegar a encontrar en el mod más popular para «Half Life». Un buen ejemplo de esto lo observamos en esta imagen donde se puede ver a un grupo de policías y terroristas que han decidido dejar de lado sus rencillas por un momento para ponerse a formar castillos humanos, como si fueran castellers catalanes de los de toda la vida.



Clonación en Britannia

Sabios magos y eruditos de toda Britannia están intentando descubrir cómo ha conseguido el enigmático mago Raistlin clonarse a sí mismo. Raistlin, en sus declaraciones a escribanos y cronistas de la zona, aseguró que su intención no era la de crear un ejército de magos clónicos para invadir Britannia ni nada por el estilo, sino que tan sólo buscaba compañeros de fatigas que lo ayudaran en sus tareas, tan pesadas y ardúas por otra parte.

Humanismo en Norrath

Una epidemia genética se ha estado extendiendo durante los últimos días por las tierras mágicas de Norrath, y está afectando a todo tipo de seres, sin distinción de su raza ni sexo. La enfermedad transforma a todos los que son infectados en humanos. Nadie consigue explicarse cuál es su procedencia ni su curación. Pero hasta que no se encuentre un remedio, estos treants del círculo druida de Nort Karana deberán permanecer con su forma humana.



Canibalismo en Qeynos



Una alarmante noticia ha removido los cimientos de Qeynos. Los hechos vienen del testimonio de un miembro de los Cruzados Sanguinarios, Kamandol. Dicho jugador se encontraba paseando por las catacumbas de Qeynos, cuando vio a un vagabundo; fue a saludarle pero, antes de que pudiera hacerlo, unos guardias apresaron al vagabundo. Intrigado, Kamandol los siguió hasta su guarida donde, aterrorizado, pudo contemplar como los pérfidos guardias metían al pobre hombre en una olla y lo cocían a fuego lento.

Captura increíble

Hay veces en las que la realidad supera con creces a la ficción, tal y como ha ocurrido en una pequeña localidad de Australia. Donde el pánico cundió entre la población al rondar por sus calles un elfo oscuro. Tras movilizar a los equipos especiales de la policía se consiguió capturar al ser fantástico. Nadie ha logrado explicar aún de donde salió, como tampoco han logrado comunicarse con él, ya que usa un lenguaje ininteligible para los habitantes del pueblo. Y es que no sólo pasan cosas raras en el mundo online. De todas formas estamos seguros de que el elfo estaba más asustado que los policías.



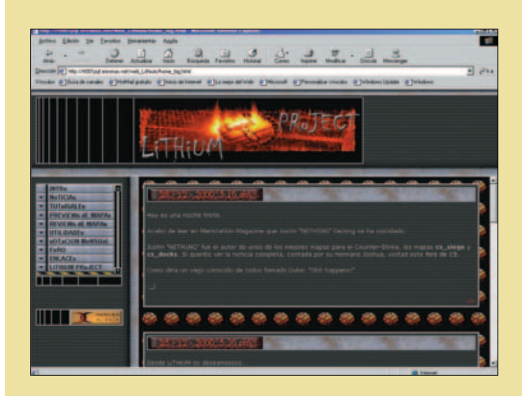
LA WEB del mes



Este mes os proponemos 2 webs muy interesantes, una española y la otra inglesa.

La primera se trata de www.lithium-project.com una web dedicada al fantástico mundo del mapeo 3d, sobre todo para juegos como «Counterstrike», sobre el que estamos recibiendo últimamente peticiones de una mayor atención, siendo su principal atractivo el ser la mejor web española que existe sobre el tema, y que intenta aglutinar a los mejores maperos españoles.

La segunda web es www.gamezilla.com un portal de juegos de ordenador muy completo, con todas las demos, novedades, reportajes, un sinfín de cheats y consejos, entre otras muchas cosas; eso sí, la página se encuentra en inglés, pero, bueno, para los internautas eso no debería de ser un problema grave, ¿no?



Tu lista

En el ranking de este mes «Everquest» sigue en el primer lugar, reforzado quizás por la aparición de su segunda expansión: «Scars of Velious». Igualmente, «Ultima Online», poco a poco, va escalando puestos y ganando más adeptos entre los jugadores españoles. «CounterStrike» sigue inamovible en su segunda posición. Mientras que los demás juegos permanecen en sus respectivas posiciones del mes pasado.

Si queréis aportar vuestro voto para confeccionar la clasificación, tan solo tenéis que enviarlo a la dirección de la Zona Online. Tened en cuenta que cuantos más de vosotros participéis en la lista, ésta será más representativa de vuestros gustos y preferencias. Ya sabéis, animaos y mandad vuestros votos.

■	1- Everquest
■	2- Counterstrike
▲	3- Ultima Online
▼	4- Diablo2
■	5- Vampire La Mascarada
■	6- Unreal Tournament
■	7- Quake III

■ SE MANTIENE ▲ SUBE ▼ BAJA

Almogaver

Punto de Mira

Así puntúa Micromanía

Aunque tras la avalancha de la época navideña se suele suceder un período de relativa calma, aún es posible encontrar en este mes de Febrero un buen número de novedades de contrastada calidad. El primero que evidencia su presencia es el título que ocupa nuestro Megajuego actual, «Colin McRae 2.0», que viene a mejorar el estilo y maneras de su predecesor, de manera notable, aunque con pocas diferencias evidentes en su esencia. No es, en todo caso, el único título que puede merecer una atento vistazo, puesto que otros títulos, tanto en consolas como en PC, bien merecen una lectura detallada de sus análisis. Cierto que, salvo excepciones, como los casos de «Majora's Mask», en Nintendo 64, o el tan esperado «Quake III» de Dreamcast, muchos de los títulos de Febrero no pasarán a la historia, pero sí parece que, en líneas generales, casi todos ellos se pueden enmarcar en un nivel de calidad notable. Por supuesto, siempre están las excepciones que confirman la regla, y algún otro ejemplo también encontraréis en las siguientes páginas. Aunque otros como «Project IGI», «The Moon Project», «Gift» o «Dino Crisis 2», bien se merecen un vistazo y la oportunidad de dedicarles unas partidas.

0-49 Pocas veces encontraréis un juego en estas páginas que sea merecedor de un suspenso. Por lo general, un juego que vaya a recibir una puntuación inferior a 50 ni siquiera será comentado, exceptuando casos como los de un título que haya sido largamente esperado y/o anunciado, y no cumpla ninguna de las expectativas.

50-59 Mediocre. Se trata de títulos que, por regla general, no merecen la pena excepto para coleccionistas. La diversión que puedan proporcionar será muy limitada, y no cumplen ni en tecnología, ni en adicción.

60-69 Aceptable. Todos los títulos que se encuentren en este abanico serán susceptibles de proporcionar un rato de entretenimiento, aunque se tratará de juegos bastante limitados en otras áreas. En todo caso, puede merecer la pena echarles un vistazo.

70-79 Bueno. Juegos que, de manera global, no decepcionarán al usuario y poseerán un buen equilibrio entre calidad y diversión, contemplados de forma general. No se trata de producciones geniales, pero sí de buena calidad. En este apartado valdrá la pena sopesar opciones alternativas entre títulos de un mismo género.

80-89 Muy bueno. Independientemente del género al que pertenezca, cualquier juego comprendido en este abanico de puntuación poseerá unos elevados niveles de calidad en todos sus apartados. Para llegar a esta valoración, deben ser capaces de ofrecer una elevada jugabilidad, grandes dosis de adicción y muy buena calidad técnica.

90-94 Excelente. La única posibilidad de que un título os decepcione habiendo recibido una nota así, será un elevado "fanatismo" por un género concreto que os apasione. Excepcional calidad en todos sus apartados, y un título de obligada adquisición.

95-99 Obra Maestra. Todos los apartados del juego estarán en unos niveles de calidad casi perfectos, amén de ofrecer numerosas innovaciones de todo tipo. Lo mejor de lo mejor, en cualquier género. Será imprescindible en toda buena colección.

100 ¿Existe el juego perfecto? Hasta ahora nosotros no lo hemos visto.













El Capitán Trueno

Esta vez en Pc

- Compañía: **ARGOS LABS**
- Disponible: **PC**
- Género: **AVENTURA**

CPU: Pentium 166 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 1 MB • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** No





El viejo héroe que siempre triunfa, salvando a los buenos y machacando a los malos, se ve esta vez envuelto en una aventura gráfica de la que podremos disfrutar en nuestro PC. De la televisión al ordenador hay un paso, a la vista están las superproducciones cinematográficas que terminan convirtiéndose, en la mayor parte de los casos, en un mediocre juego que dista mucho de la calidad que se le ha impreso a la película original. Este caso no es, por desgracia, una excepción, y permite ver una vez más lo que pudo ser y no fue. Una aventura gráfica, ambientada en la España de los musulmanes, con una desaparición como argumento principal en la que se ve involucrado el mismísimo visir real. La vista utilizada para el desarrollo de la aventura es isométrica, empleada en juegos de rol como «Diablo». Con una mediocre calidad gráfica y sonidos sin demasiados alardes, la trama del juego quizá sea lo que más potencia la adicción que provoca este título. El juego está completamente doblado y subtitulado a nuestro idioma.

A.L.C.

45

Incredible Crisis

A mover el esqueleto

- Compañía: **TITUS INTERACTIVE**
- Disponible: **PLAYSTATION**
- Género: **ARCADE**

Un jugador • Se recomienda tarjeta de memoria • Acepta Dual Shock.



Divertido como pocos se presenta este título para Playstation, y que sin duda hará pasar las horas frente al televisor con continuas carcajadas. La mecánica es bien sencilla, basta con aprenderse de memoria dónde están situados todos los botones del mando de la consola y pulsarlos cuando nos diga la máquina al ritmo de la música. Objetos que caen, trampas, música y obstáculos serán los escollos que habrá que solventar con los botones del mando. A pesar de la aparente sencillez, se esconde una traba, que radica en la rapidez mental de cada uno.





Galaga Destination Earth

Como hace tiempo

- Compañía: **HASBRO INTERACTIVE**
- Disponible: **PC, PLAYSTATION**
- V. comentada: **PC**
- Género: **ARCADE**

CPU: Pentium II 233 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 64 MB • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** No



Tratando de volver a los tiempos en los que la jugabilidad de los juegos estaba por encima de su calidad técnica, llega todo un clásico del viejo género de "matamarcianos", aquellos juegos que podíamos encontrar tanto en nuestro, Amiga, Atari, Amstrad y demás ordenadores de tecnología punta en su momento, así como en las máquinas recreativas de los locales públicos. Echando un vistazo al juego, nada más iniciarlo, vuelven innumerables recuerdos a nuestra mente que la inundan con aquellos tiempos de pocos colores y muchos enemigos disparando a la vez… Pero como los tiempos cambian, y con ellos la tecnología, este título como era de esperar nos sitúa en un espacio a caballo entre lo antiguo y lo moderno. La perfecta combinación de las vistas en un dimensión plana, contrarrestan en determinadas fases con la vista 3D, tan propia de las creaciones de hoy en títulos importantes del mismo género como «Tachyon: The Fringe» o «StarLancer».

Si además demuestra una calidad gráfica más que aceptable y una sencillez de manejo fabulosa, el juego resulta una explosiva combinación de jugabilidad y nostalgia que seguro hará las delicias de los románticos de los años 80. Lástima que el juego no se vea completado con una traducción a nuestro idioma que hubiera sido la guinda a una obra que merece el reconocimiento de los aficionados a los viejos arcades.

I.P.P.

65

Heroes Chronicles Master of Elements

La salvación del hechicero

- Compañía: **3DO**
- Disponible: **PC**
- Género: **ESTRATEGIA/ROL**

CPU: Pentium 133 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 230 MB • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** No



Proveniente de una amplia saga, por todos es conocida la serie «Might and Magic», llega un nuevo título de «Heroes Chronicles». Esta vez se trata de una batalla contra los elementos de la naturaleza (tierra, aire, agua y fuego), que pretenden la destrucción del mundo y que sólo un bárbaro con capacidad para dominar cualquier tipo de hechizo puede salvar, pero… ¿por qué siendo bárbaro habría de salvar el mundo? Con un argumento muy similar al resto de aventuras planteadas en la saga, esta nueva entrega promete retos y luchas, con cierto grado de complejidad para quienes no tienen experiencia en este tipo de juegos. A pesar de la indiscutible calidad gráfica que se le atribuye merecidamente a la serie «Might and Magic», esta nueva serie, elaborada a partir de la anterior, no está a la altura de sus creadores. Quizá sea más decepción que otra cosa, puesto que cualquier conocedor del universo «Might and Magic» esperaría más en esta parcela de «Heroes Chronicles». La mecánica de juego no es excesivamente complicada, aunque el juego está provisto de un tutorial que ayudará enormemente a comprender el funcionamiento y habilidades de los muchos personajes que aparecen en la historia. El juego está completamente traducido al castellano, lo que simplifica la complejidad del título, y aumenta así la jugabilidad.

I.S.A.

55



En un análisis exhaustivo del juego, podríamos empezar diciendo que se rompe la norma y que no se trata de lo mismo de siempre. Desde luego son pocos los títulos del mercado que presentan algo diferente de lo conocido hasta ahora, y éste puede colgarse la medalla de haberlo hecho. Metiéndonos de lleno en sus aspectos de desarrollo, nos encontramos con un juego de una calidad gráfica no excesivamente alta, aunque con una suavidad de movimientos en sus personajes que hacen pasar por alto los polígonos toscos utilizados en la construcción de formas. El sonido es el punto fuerte del juego, ya que se han utilizado a lo largo del mismo canciones por todos conocidas y en general muy pegadizas, que sin duda potencian la adicción al juego. Estamos por tanto ante un título que sale de la norma, divertido como pocos y con una calidad gráfica media aderezada con música marchosa que atrae enormemente y te invita a pasar un rato divertido. En resumen: muy jugable.

P.L.L. **65**

Airline Tycoon

Primera clase



- Compañía: **SPELLBOUND/ MONTE CRISTO**
- Disponible: **PC**
- Género: **ESTRATEGIA**

CPU: Pentium 133 MHz • **RAM:** 16 MB • **HD:** 400 MB • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** Sí (TCP/IP, IPX)



Convertirse en todo un empresario, llevando a tu compañía de líneas aéreas a la cabeza de su categoría, es el objetivo primordial marcado por este título, tan infantil como adictivo. La especialidad, sin duda, de Monte Cristo son los juegos basados en la gestión, y una vez más se presenta ante nuestras pantallas un juego en el que pensar, controlar, contratar, despedir y echar cuentas sobre el papel es la premisa del éxito. Como buen juego de gestión, y siguiendo la saga de la que proviene, no destaca desde luego por su alta calidad gráfica, ni por sus espectaculares sonidos; más bien se trata de un juego discreto en estas dos parcelas, a pesar de estar completamente traducido y doblado al castellano. El punto fuerte lo encontramos en la cantidad de modos de juego posibles, llenos de misiones y opciones para elegir que harán de cada nueva partida un mundo completamente distinto. Aderezado todo ello con la oferta en modo multijugador, que sube la jugabilidad del título, ya de por sí alta para los aficionados al género.

A.L.C. **60**

Heroes Chronicles Class of the Dragons

Continua la saga...

- Compañía: **3DO**
- Disponible: **PC**
- Género: **ESTRATEGIA/ROL**

Uno o dos jugadores. Se recomienda tarjeta de memoria. Acepta Dual Shock.



De nuevo un título de la serie «Heroes Chronicles» llega a las pantallas del PC, con una similitud en todas sus líneas a los juegos de la serie. Esta vez se presenta con un argumento distinto de los anteriores, aunque también ambientado en mundos fantásticos. Ahora la lucha de nuestros héroes se centra en un ejército casi imposible de vencer que va sembrando el terror allá por dónde pasa y desea hacerse con el control del mundo.
Nada nuevo presenta este título, dejando a un lado el argumento del juego, ya que todos los juegos de la serie desarrollados hasta ahora se han ido haciendo bajo el mismo patrón. Este hecho produce dos efectos bien distintos entre los jugadores, ya que sembrará la monotonía en los jugadores poco habituales de la serie, al no ver ningún aliciente nuevo en el título. Por el contrario embarcará en una nueva aventura a quienes gusten de jugar estos juegos de mesa en pantalla.
Con una presencia que no destaca por sus efectos visuales, y un solo modo de juego consistente en una única misión, la complicación de este juego se centra principalmente en la capacidad de control de los recursos y situaciones posibles de la aventura. Una misión de tutorial que se permite jugar dará una visión detallada de la cantidad de posibilidades que esconde el desarrollo de juego.

P.L.L. **57**

3.2.1...Smurf !

Pitufeando

- Compañía: **INFOGRAMES**
- Disponible: **PLAYSTATION**
- Género: **ARCADE**

Uno o dos jugadores. Se recomienda tarjeta de memoria. Acepta Dual Shock.



Esos pequeños personajes azules, que entretenían las sobremesas de sábados y domingos, llegan a la plataforma de Sony en forma de videojuego. Esta vez, en un título hecho a la medida de los más peques de la casa, nos proponen unas interesantes carreras de bólidos de su tamaño que estarán presididas por la velocidad y las "malas artes". Y es que los muchos objetos que se podrán ir recogiendo a lo largo de la carrera, entre ellos misiles, servirán, y mucho, para conseguir cruzar la meta en primer lugar.
Debido al público al que está dirigido el juego, los factores de desarrollo de este título, tales como la calidad gráfica y los efectos sonoros, pasan a un segundo plano. Sin embargo y a pesar de no considerarse primordiales, se han cuidado los detalles alcanzando un aprobado alto en estas facetas.
Más importante que todo ello es la jugabilidad del título, parcela en la que sin duda se muestra generoso, presentando una cantidad elevada de modos y opciones de juego que permiten olvidar por un momento lo aburrido que puede llegar a ser dar vueltas a lo largo de un circuito.
Además se ha de tener en cuenta el hecho de tener completamente traducido el juego al castellano, lo que facilita enormemente la comprensión del manejo a quienes se pongan frente al televisor para ver una nueva aventura de los, tan queridos, pitufos de la tele. Un juego, en resumen, recomendado para los más pequeños.

I.P.P. **60**



Colin McRae Rally 2.0



Compañía: **CODEMASTERS /** Disponible: **PC, PLAYSTATION /** V. Comentada: **PC /** Género: **SIMULACIÓN**

CPU: PENTIUM 233 • **RAM:** 32 MB • **HD:** 5 MB • **Tarjeta 3D:** Sí (DirectX, compatible 8 MB) • **Multijugador:** Sí, 8 jugadores en red (IPX) o 2 en serie, módem (TCP/IP)

Colin McRae tiene en su haber el honorable mérito de haberse convertido en el campeón más joven del mundo, en la edición de 1995 que, ahora, tal vez queda lejana; pero, para nosotros no es menos importante que el piloto escocés diera su nombre al mejor simulador de rallies del momento, «Colin McRae Rally». Codemasters no ha tenido nada fácil alcanzar un resultado igualmente satisfactorio en esta segunda edición.

Conducción exigente

PRODUCTO Micromanía RECOMENDADO

El propósito de Codemasters ha sido nada menos que hacer del título no sólo una segunda parte digna, sino el mejor juego de conducción de vehículos WRC tanto en la vetusta PlayStation como en los PCs de la actualidad. La cuestión que lógicamente deriva de este objetivo es si las dos versiones están a la misma altura. Con toda seguridad «Colin McRae rally 2.0» es el mejor programa de rallies para PlayStation, pero la diferencia de potencia entre esta plataforma y los compatibles actuales, y el gran número de títulos aparecidos para estos últimos del mismo género, hacen necesaria una adecuada adaptación, que pasa por mejorar aspectos que van desde el realismo en la simulación hasta los gráficos y el sonido. Y el resultado es bueno, ya que esta es una de las mejores alternativas para los aficionados, sobre todo por la fidelidad mostrada en los vehículos, el interés de contar con los más populares modelos WRC y la variedad en los diferentes modos de juego. Aunque parece claro que la optimización del código no es uno de sus puntos fuertes, se han introducido ciertos elementos de configuración que contemplan las posibilidades del PC, aceleración gráfica, respuesta de fuerza y juego en red.

MODOS DE JUEGO

Nada más ejecutar «Colin McRae rally 2.0», el menú revela el origen del programa como juego de consola, ya que prescinde del uso del ratón resolviendo la elección de cualquiera de las opciones a través de las teclas. Desde aquí podemos encontrar el acceso a los diferentes modos de juego. Hay tres modos básicos: arcade, red y rally. En el modo arcade cada prueba consiste en una carrera contra cinco oponentes controlados por la CPU, obteniéndose una puntuación más alta según la posición en carrera como es lógico. Cabe distinguir dos categorías de vehículos, la B, disponible en un primer momento y, tras completar ésta, la clase A. Dentro del modo arcade podemos disputar una prueba, un campeonato, o bien una contrarreloj.

Por supuesto, el modo campeonato es el mas completo, aunque al igual que en el arcade podemos disputar pruebas individuales y contrarreloj. Discurre en ocho países (Reino Unido, Suecia, Finlandia, Australia, Grecia, Francia, Italia y Kenya). Cada rally culmina con una etapa especial, en una carrera de doble circuito que nos recuerda a las carreras de "Rally Masters". El modo desafío es mucho menos convencional. Se desarrolla en Japón y trata de carreras especiales entre dos pilotos. Los vehículos, los asigna el programa por su cuenta. La opción multijugador está contemplada en todas las formas imaginables. Aparte de soportar conexiones por red de hasta ocho jugadores simultáneamente, módem o cable serie, también pueden jugar hasta cuatro usuarios en un mismo PC. Bien, dos en pantalla dividida al estilo consola, o bien, cuatro, participando en las etapas alternativamente. Una de las características en las que se aprecia que Codemasters se ha tomado muy en serio esta versión de PC es la recreación de las irregularidades del terreno por medio del soporte de periféricos con respuesta de fuerza. Claro que, al utilizar un periférico de esta clase, aparte de que el programa gana muchos enteros en realismo, la dificultad se ve aumentada considerablemente. Sigue siendo por tanto más sencillo el control por medio del teclado, salvo para los que ya están muy acostumbrados al uso de un volante.

CAMPEONATO MUNDIAL

Ya en la simulación, lo primero que nos llama la atención es la fidelidad de los vehículos tanto en el modelo como en el interior de la cabina.



Otros simuladores no de rallies poseen un diseño mejor adaptado para el PC pero Codemasters ha sabido aprovechar muchas de las posibilidades que ofrece esta plataforma, sobre todo en sus posibilidades multijugador



Por la noche la dificultad aumenta debido a la menor visibilidad, se necesita una atención especial a las indicaciones del copiloto.



La inmersión en la vista del cockpit es altísima, pero pocas veces la información del panel del coche tendrá utilidad.

Cabinas de fábrica

Las cabinas son exquisitas, ofreciendo buena visibilidad además de una gran inmersión. Lo negativo es que el salpicadero no ofrece información útil que sea perceptible, lo cual hace imposible prescindir de interfaz que a modo de HUD presenta los datos de tiempos, del coche y del trazado. Tampoco hubiera estado de más que los daños por colisiones pudieran apreciarse desde dentro, por ejemplo la rotura del parabrisas. No obstante, los afortunados propietarios de una versión de "calle" de estos modelos de coches podrán reconocerlos desde el interior, sin duda alguna.





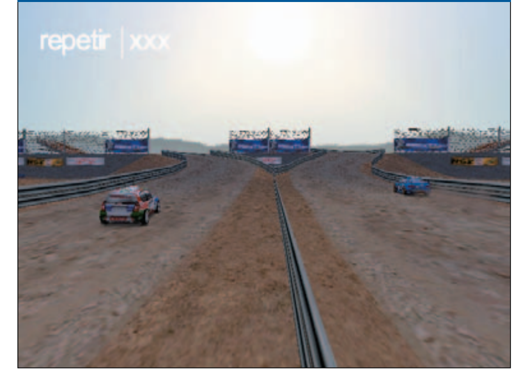


Lamentablemente, a pesar de que el cockpit de cada modelo está muy bien resuelto y dota a la simulación de una sensación inmersiva, la información no se traduce de forma clara y útil en el salpicadero. El interface por tanto se mantiene idéntico para todos los coches, mostrando el indicador de velocidad, marcha y revoluciones en el ángulo inferior derecho.

Los circuitos tienen un fabuloso trazado aunque nuevamente la extensión de los mismos queda algo lejos de la realidad. En este aspecto, hasta el momento ningún programa ha superado a "Rally Championship". Aún así, Codemasters ha procurado darnos muy pocos momentos de descanso en el transcurso de una etapa hasta el punto de que la constante sucesión de curvas y la escasa anticipación del copiloto para indicárnoslas hacen que la conducción exija una completa atención. Con esto, es probable que si los circuitos fueran más largos el estrés acabara desbordando a cualquiera. Además, están contempladas la mayoría de las variantes en lo que se refiere a condiciones climáticas.

Puede que la sensación de velocidad no sea tan elevada como en otros juegos de corte más arcade, pero a cambio el vehículo tiene un comportamiento más verosímil y convincente. De hecho, el comportamiento dinámico, así como el modelo de daños de los coches, son de los mejores que se han podido ver en un juego de rallies, lo que eleva notablemente su valor como simulador. Todos los elementos están bien diferenciados en cada vehículo. Los ejes, el peso, la suspensión y la aerodinámica del coche juegan un papel fundamental en este sentido. También se ha refinado la configuración del vehículo, de ►

«Colin McRae rally 2.0» es el título actual más apropiado para los aficionados de la simulación de coches de rallies contemplando todas las funciones de configuración del vehículo y representándolas en las etapas con rigor



Al final de cada rally, la última etapa enfrenta a dos pilotos en una carrera dentro de un circuito de doble recorrido.

Carrocería y aerodinámica

No es difícil controlar el coche, de modo que con una conducción convencional se pueden hacer buenos tiempos sin quedarse descolgado de los puestos de cabeza, e incluso podemos arriesgar. Pero cuando es necesario ir a por todas hay que vigilar la integridad del coche, puesto que repetidas colisiones pueden dañar seriamente al vehículo. Los daños en «Colin McRae rally 2.0» afectan al modelo del coche deformando su carrocería paulatinamente, de modo que se revela una gran complejidad en la recreación de cada modelo. Los daños afectarán también a los elementos mecánicos del coche.





Las repeticiones revelan que los circuitos tienen trazados en ocasiones de infarto, la conducción en este juego es cualquier cosa menos relajada.



Para sacar el máximo partido a cada vehículo es necesario tener en cuenta sus prestaciones y dominar las maniobras de contravolante.





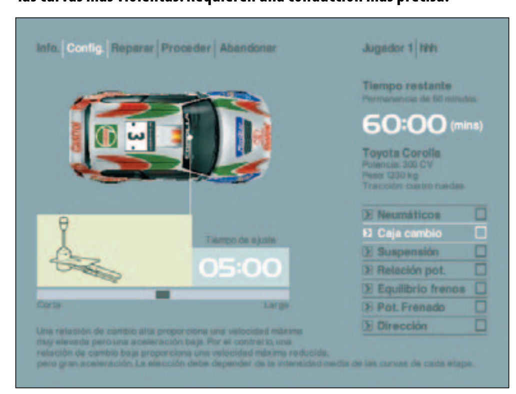
Con un poco de práctica y sin demasiados quebraderos de cabeza, no es complicado saber qué soluciones mecánicas necesitamos para el circuito que vamos a correr a continuación



El modelo de cada uno de los vehículos es altamente detallado y su nivel de detalle salta a la vista, por su calidad visual y también por su elevado nivel de complejidad.



Las pistas de asfalto son las más rápidas, aunque también suelen tener las curvas más violentas. Requieren una conducción más precisa.



La puesta a punto requiere un buen conocimiento sobre la manera en que afectan a la conducción las modificaciones aplicadas a la mecánica.



modo que son fácilmente perceptibles los beneficios que una buena elección de elementos nos puede dar en pista. Más allá de los elementos obvios, como tipos de neumáticos y respuesta de frenado, con un poco de práctica y sin quebraderos de cabeza no es complicado saber qué soluciones mecánicas son las mejores para el circuito que a continuación vamos a correr. En general todos los aspectos relacionados con la simulación han sido bien llevados a cabo por Codemasters, pero traduciendo las funciones de configuración al PC quizás al final éstas resulten algo escasas. Todas las opciones de mecánica tienen su importancia en carrera y son fáciles de comprender. Únicamente cabe decir, como contrapunto de cara a la simulación, que quizá los tramos no tengan una extensión real y el ancho de las pistas está exagerado, suponemos que para permitir bien los adelantamientos en partidas de varios jugadores y el modo arcade. A nivel técnico el inconveniente de «Colin McRae rally 2.0» es que requiere un equipo de elevadas prestaciones con los gráficos a resoluciones ordinarias y con los efectos más comunes activados, sin que por ello debamos esperar unos gráficos extraordinariamente detallados o espectaculares. Los sonidos son correctos, aunque el copiloto sigue pecando, al igual que en la anterior versión, de una locución de autómata con la cual pasan desapercibidos tramos de especial dificultad, a no ser que nos esforcemos por prestar atención. Sin embargo es mucho más completo en sus opciones de juego que su rival más contemporáneo: «Pro-Rally 2001». Pese a que no va a tener la repercusión de la anterior entrega, "Colin McRae rally 2.0" seguirá siendo una referencia como simulador de rallies, y, adicionalmente, dispone de muchos elementos de interés que radican en la obtención de las licencias de los vehículos más interesantes del campeonato.

S.T.M.

Mejor en pc o en consola

A pesar de que resulta evidente que Codemasters se ha tomado muy en serio la versión de PC, (lo cual no estaba tan claro en anteriores betas de preview), y que entre los títulos que han aparecido en la actualidad es de los que más despuntan en su género, «Colin McRae rally 2.0» seguirá teniendo mayor prestigio en PlayStation que en PC. Parece que las compañías no acaban de encontrar la fórmula para llegar a dos plataformas distintas, sobre todo cuando una de ellas es la de los ordenadores compatibles. Contar con más altas resoluciones y un hardware más avanzado para la representación de superficies debería permitirnos un mayor realismo. El PC sugiere también la posibilidad de juego a través de Internet o el disfrute de un archivo de los distintos resultados del campeonato en ediciones pasadas.

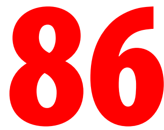


puntuación

TECNOLOGÍA:	82
ADICCIÓN:	87

La carga gráfica no es tan elevada como para justificar los parones que en ciertos instantes se producen. Los trazados son muy buenos, complejos y realistas aunque el ancho de los circuitos es exagerado, recordándonos a los arcades de recreativa. La simulación en todos sus aspectos –control, respuesta del vehículo, superficies, colisiones y averías– es sólida y convincente.

total



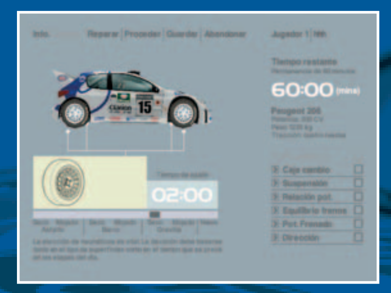
Colin McRae Rally 2.0

A los mandos de un coche campeón

A continuación ofrecemos una breve guía en la que se recogen algunos de los aspectos a tener en cuenta a la hora de ponerse al volante de este "juego" campeón. Los consejos previos a la carrera a la hora de escoger los neumáticos, la caja de cambio, la suspensión, el equilibrado de frenos, la potencia de frenado o la relación de potencia, dependerán de los distintos circuitos. Asimismo se realiza un rápido repaso a los principales modelos que tendremos que conducir y a la ejecución de determinadas maniobras que nos ayudarán a no perder velocidad en la carrera.







En un principio disponemos de seis vehículos, aunque después tendremos acceso a más

La zona de servicio es un menú previo al comienzo de una etapa en el que disponemos de 60 minutos para realizar todas las configuraciones y reparaciones que sean requeridas. Se accede justo antes de que de comienzo un rally y, posteriormente, cada dos o tres etapas. Se trata de una serie de opciones de configuraciones y reparaciones de vital importancia para concluir el rally con éxito. Es importante para conseguir el mejor rendimiento y respuesta del coche estudiar la información sobre la climatología y la geografía de la etapa para acertar en la configuración. Cualquier cambio o reparación restará parte de los 60 minutos. Es aconsejable agotarlos todos, puesto que entre las oportunidades para entrar en la zona de servicio el tiempo no se acumula, es decir, que no nos servirá de nada reservar el tiempo para más adelante. Estas son las configuraciones que el programa nos permite ajustar:

Neumáticos: Hay neumáticos específicos para cada superficie, y se distingue además para cada una, versiones para terreno mojado y seco. Para acertar en la elección de neumáticos sólo hay que detenerse un instante en la descripción de la etapa.

Caja de cambios: Su configuración distingue varias posiciones entre una relación rápida –lo que permite mayor aceleración– a la más espaciada que proporciona más velocidad punta. Hay que observar si el circuito nos va a permitir poner el coche a toda velocidad o si sus curvas aconsejan decantarse por la aceleración.

Suspensión: La suspensión es fundamental para conseguir el máximo de adherencia. La suspensión blanda está indicada para superficies irregulares y escarpadas, sin embargo la suspensión dura aporta mejor agarre en asfalto haciendo más fiable tomar curvas a gran velocidad.

Relación de potencia: La relación de potencia equilibra la potencia inducida a los ejes delantero y trasero. Su configuración más adecuada depende de si nos interesa hacer que el coche gire o no más rápidamente sobre su eje al derrapar.

Equilibrado de frenos: La razón de ser del equilibrado de frenos es la misma que la del ajuste en la relación de potencia. Obviamente, para ganar estabilidad; si le hemos dado una potencia mayor a uno de los dos ejes deberemos darle unos frenos más potentes.

Dirección: El ajuste de la dirección nos va a permitir tener un radio de giro menor, lo cual facilita tomar curvas pronunciadas. Sin embargo, un ángulo de giro muy reducido puede hacer al coche difícilmente controlable cuando la superficie es deslizante y la velocidad de la pista elevada.

Potencia de frenado: Generalmente una conducción arriesgada, apurando al máximo, exige unos frenos enérgicos. Hay que tener en cuenta que requieren más precisión pues pueden restar demasiada aceleración al coche o resultar contraproducentes en superficies deslizantes, tales como nieve, hielo o grava.

TRAZADOS

Hay circuitos con nieve, hielo, grava, barro y asfalto. Generalmente cada rally mantiene las condiciones climáticas y del terreno en todas las etapas del país donde se lleva a cabo. Para lograr el máximo rendimiento del coche en la configuración y dar la prioridad a los elementos más importantes en la reparación apenas basta con leer la información sobre las etapas. En estas se describe el trazado y los tipos de terreno a lo largo de la etapa. Hay un factor un tanto imprevisible, el del clima. La meteorología puede cambiar en un momento dado, pero sus consecuencias afectan más la visibilidad del piloto que al funcionamiento de los neumáticos.

WORLD RALLY CARS Y MODELOS ADICIONALES.

En un principio disponemos de seis vehículos. Según el perfil del piloto que hemos introducido previamente obtenga progresos en el campeonato en la culminación de otras pruebas, podrán seleccionarse más coches hasta un total de 13 modelos: Ford Focus, Peugeot 205 Turbo 16 V, Peugeot 206, Lancia Delta Integrale, MG Metro 6R4, Mini Cooper, Mitsubishi Lancer, Ford Puma, Seat Córdoba, Ford Sierra Cosworth, Lancia Stratos, Subaro Impreza, Toyota Corolla.

EJECUCIÓN DE MANIOBRAS DERRAPES

Los derrapes se producen cuando el sentido en el que empuja la energía cinética tiene un ángulo determinado con respecto al eje transversal del vehículo. Por tanto mientras el coche está orientado hacia un punto, su movimiento sin embargo se produce hacia otro distinto. Lo ideal sería evitar el derrape del coche pero como es imposible desafiar a las leyes de la física, por mucho agarre que tengan nuestros neumáticos, podemos intentar controlarlos para nuestro provecho. De hecho los pilotos fuerzan a propósito los derrapes con el fin de no perder demasiada velocidad. Si quisiéramos evitar un derrape al tomar una curva pronunciada deberíamos aplicar el freno generosamente perdiendo velocidad. Si logramos controlar los derrapes, aprovecharemos gran parte de la energía cinética que ha sido acumulada antes de entrar en la curva.

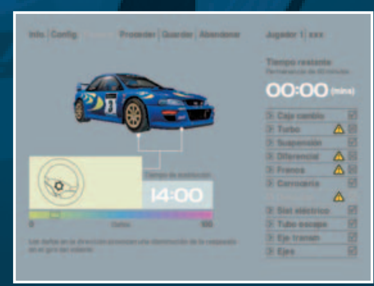
CONTRAVOLANTES

Un contravolante es, grosso modo, la corrección de un derrape forzado con una maniobra opuesta. Su función es la de hacer girar el coche casi instantáneamente para trazar una curva cerrada. Para realizarlo se necesita cierta velocidad y está indicado para superficies que ofrecen poco agarre, barro, hielo o nieve principalmente. Se ha de girar el volante levemente en dirección a la curva justo antes de entrar, (el freno de mano puede venir bien) para después, una vez en la curva, girar justo en el sentido opuesto con todo el volante hasta el momento en el que el coche quede alineado con la salida de la curva, momento en el que hay que enderezar y salir acelerando a tope.

ACELERACIÓN

El modo de alcanzar más velocidad no es siempre pisar a fondo el acelerador, sino pisarlo en el momento adecuado. En este juego la diversidad de trazados sugiere un modo de conducción distinto según la violencia de las curvas. Casi siempre hay que mantener el acelerador al máximo, pero hay excepciones. Obviamente, antes de entrar en una curva o en ciertas maniobras comprometidas.

Uno de los modelos que podremos elegir al principio; cada uno de los coches tendrá sus características.



Destaca la buena reproducción, a nivel de detalle, de los distintos modelos disponibles.

- Compañía: **REVOLUTION SOFTWARE**
- Versión comentada : **PC**
- Género: **AVENTURA GRÁFICA**



Los chicos de Revolution Software, responsables de la exitosa saga «Broken Sword», vuelven ahora a la carga con una nueva aventura, esta vez basada en el último film de Dreamworks, la productora de Steven Spielberg. El juego está orientado hacia un público algo más infantil que los anteriores de Revolution, debido a la recreación fiel, tanto del argumento como de la ambientación de la película.



CPU: Pentium II 233 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 466 MB • **Tarjeta 3D:** Sí, 8 MB • **Multijugador:** No

TECNOLOGÍA:	**75**
ADICCIÓN:	**65**

El juego posee un acabado gráfico estupendo que lo acerca a la estética de la película del mismo título. Se trata de una aventura sumamente sencilla, sólo apta para el público infantil. Se han doblado al castellano todos los diálogos con unas voces que resultan bastante apropiadas.

puntuación total **70**



Oro y Gloria: La Ruta Hacia El Dorado

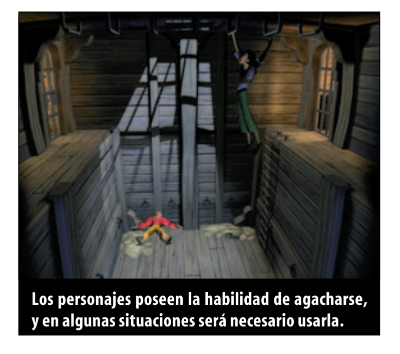
Un juego de niños

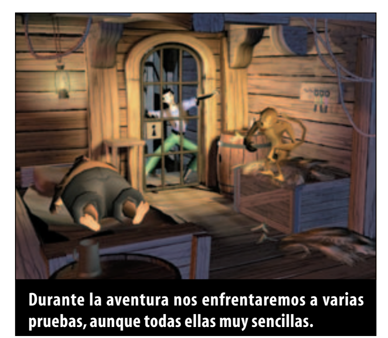
Una vez más nos encontramos ante la puesta en práctica de esa norma no escrita del mundo de los videojuegos que dice que a toda película cinematográfica de dibujos animados de cierto éxito debe seguirle de manera inmediata un juego con idéntico nombre. No obstante, en contra de la costumbre general, «Oro y Gloria: La Ruta Hacia el Dorado» no es un juego de plataformas sino una aventura gráfica, y una bastante correcta, además.

LA CONQUISTA DE AMÉRICA

El argumento del juego sigue de forma bastante fiel el de la película, aunque con los lógicos matices para permitir que los que ya la hayan visto puedan disfrutarlo también. La diferencia principal estriba en que al principio del juego la aventura supuestamente ya ha tenido lugar y son los dos protagonistas, los pillos españoles Tulio y Miguel, los que la van recordando a modo de flashback. Así, cada capítulo del juego es introducido por una pequeña charla entre ellos y la acción es, supuestamente, el relato que hacen ellos mismos de sus aventuras. De esta forma se consigue que la historia principal sea la misma pero a la vez se introducen diferencias al estar contada desde el punto de vista subjetivo de sus protagonistas.

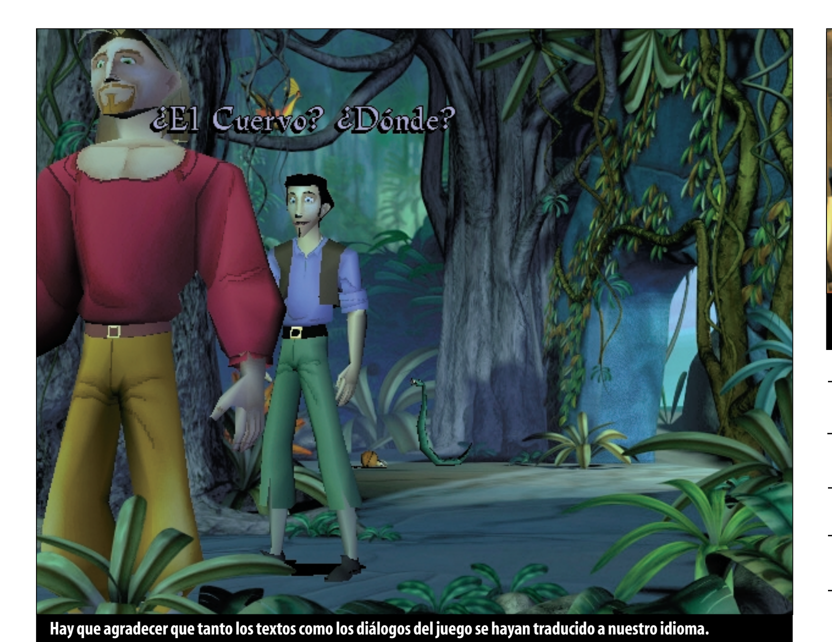
> Durante el juego el control se alterna entre los dos personajes protagonistas, lo que aumenta su variedad


Los personajes poseen la habilidad de agacharse, y en algunas situaciones será necesario usarla.

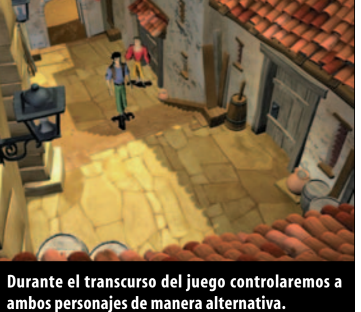

Durante la aventura nos enfrentaremos a varias pruebas, aunque todas ellas muy sencillas.

Para los que todavía no hayan pasado por las salas de cine, explicaremos que los protagonistas del juego son Tulio y Miguel, dos buenos ejemplos de la clásica picaresca española, que en un partida de dados ganan un mapa que indica la localización de la legendaria ciudad de El Dorado. Decididos a hacer fortuna consiguen embarcarse en una de las naves de la expedición de Hernán Cortés y, tras mil peripecias, llegan a la Ciudad del Oro. Sin embargo, una vez allí deciden que hay cosas más importante que el dinero y se unen a los habitantes del El Dorado contra el ataque de los conquistadores. Fiel al estilo de la clásica aventura gráfica, el juego se encuentra dividido en varios capítulos que se corresponden en este caso con las diferentes zonas geográficas que deben atravesar los dos protagonistas. Así, el primer nivel transcurre en España, el segundo en el océano a bordo de un barco, el tercero en la jungla sudamericana, y así sucesivamente.

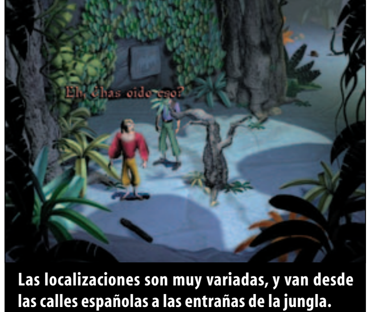

Altivo, el caballo de Cortés, tendrá un importante papel en el desarrollo de la aventura.



Hay que agradecer que tanto los textos como los diálogos del juego se hayan traducido a nuestro idioma.


Durante el transcurso del juego controlaremos a ambos personajes de manera alternativa.

Los diferentes niveles están separados por secuencias de vídeo extraídas de la propia película


Las localizaciones son muy variadas, y van desde las calles españolas a las entrañas de la jungla.


La calidad de algunos escenarios rivaliza incluso con lo que se puede ver en las salas de cine.

Muchas de las situaciones del juego se han tomado directamente de la película, con apenas cambios.

JUGABILIDAD CLÁSICA

En cuanto al sistema de juego, «La Ruta Hacia el Dorado» utiliza todos los elementos tradicionales del género. A lo largo de la aventura tendremos que recoger todo tipo de objetos, hablaremos con una larga lista de personajes secundarios y, lo que es más importante, nos veremos enfrentados a abundantes puzzles que tendremos que resolver mediante una combinación de ingenio e imaginación. Quizá el detalle más característico, que no original, del juego sea la alternancia en el control entre ambos protagonistas, y es que dependiendo del puzzle al que nos enfrentemos controlaremos a un personaje u otro o incluso, en algunas ocasiones, a los dos. De hecho, en determinados momentos tendremos que controlar a algunos animales, como el pequeño armadillo Bibo o el enorme caballo Altivo.



El resultado, aunque bastante tradicional, es sin duda interesante, pero se ve lastrado en gran medida por el escaso, por no decir nulo, nivel de dificultad del juego. De hecho, en la mayoría de los casos son incluso los propios personajes protagonistas los que, en forma de comentarios ocasionales, te indican los pasos que debes seguir para completar el puzzle. Esta excesiva sencillez se puede comprender mejor si entendemos «La Ruta Hacia el Dorado» como un juego destinado específicamente hacia un público infantil, entre los 8 y los 12 años (tal y como los propios responsables de Revolution Software ponen de manifiesto), pero debe quedar claro que cualquier otro jugador que esté más allá de este rango no tendrá ningún problema en completar el juego de un tirón y en apenas unas cuantas horas.

PREPARA LAS PALOMITAS

El aspecto que más destaca en «La Ruta Hacia el Dorado» es sin duda el visual. El juego combina de forma muy hábil los fondos prerenderizados en 2D con los personajes tridimensionales para conseguir un resultado que casi se podría definir de cinematográfico. La pena es que mientras que al trabajo realizado con los escenarios no se le puede poner un solo pero, el modelado tridimensional de los personajes no posee el mismo nivel de calidad. En concreto el diseño de los dos protagonistas resulta algo escaso de detalles, y el número de sus movimientos es un poco limitado. Además, no son todo lo nítidos que debieran, y de vez en cuando se pueden apreciar bordes irregulares en sus contornos. No queremos decir con esto que el apartado gráfico sea malo o incorrecto, simplemente se trata de que, aun siendo bastante aceptable, le falta mucho para estar a la altura del excelente trabajo realizado con los fondos y escenarios, y ese contraste se nota. Otro apartado que se beneficia del origen cinematográfico de la aventura es el sonoro y, más concretamente, el musical. Así, tal y como podría esperarse, la banda sonora del juego hereda melodías de la película y acompaña la acción en todo momento de manera muy fluida y agradable. Además, hay que destacar la traducción íntegra de todos los textos del juego así como el doblaje de todos los diálogos, algo que debería ser lo habitual pero tal y como nos demuestra la experiencia se ha convertido en un acontecimiento a celebrar. Desgraciadamente la traducción no se ha hecho con todo el cuidado necesario y aunque el doblaje es bastante correcto, dentro del tono infantil de la aventura, de vez en cuando tenemos que oír alguna que otra "morcilla" producto de una traducción apresurada.

En resumidas cuentas, nos encontramos ante un juego que combina un impresionante acabado gráfico con una inequívoca orientación infantil. Por ello, aunque dentro de ese reducido sector del público el juego es muy recomendable, el resto de aficionados al género con más años y experiencia tendrá que esperar a la prometida tercera entrega de «Broken Sword» para poder volver a disfrutar con una aventura gráfica de Revolution.

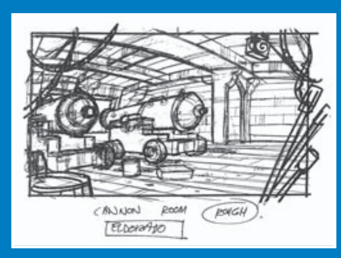
J.P.V.

Un trabajo de cine





El fantástico acabado de los escenarios que podéis apreciar en las imágenes del juego se ha conseguido a costa de un arduo proceso de diseño gráfico y modelado tridimensional. Básicamente lo que han hecho los dibujantes de Revolution es solicitar a Dreamworks imágenes en alta resolución de los escenarios empleados en la película y luego las han recortado y las han aplicado directamente como texturas sobre los fondos del juego. Además, para conseguir que todas las escenas tuvieran un aspecto unifome, han tenido que crear texturas similares a las empleadas en los fondos para aplicarlas a los objetos situados en primer plano. El resultado ha sido unas localizaciones que parecen sacadas de la pantalla del cine pero en las que al mismo tiempo se integran perfectamente los personajes.
Este trabajo ha dado además un beneficio añadido, y es que puesto que no hay apenas diferencia entre los fondos del juego y los de la película, las secuencias de vídeo extraídas del filme original que salpican el juego se han podido intercalar con la acción de una manera fluida, casi continua.





Tarde de toros



No te preocupes, por muy mal que juegues a los dados, terminarás ganando el mapa de cualquier manera.



Como en casi todos los productos de origen norteamericano la visión que se ofrece de nuestro país es bastante "especial".



El juego ha sido doblado y subtitulado a nuestro idioma, aunque a veces el doblaje resulta un tanto infantil.

El propósito de esta guía rápida es que consigas pasar la primera fase del juego. Concretamente vamos a explicar lo que tienes que hacer para llegar sin demasiados problemas hasta el muelle donde está el barco de Cortés.

Nada más comenzar la aventura, tras hablar un poco con tu camarada Miguel, debes descolgar el póster de "Se Busca" que cuelga de la pared. Además de ser un peligro para vuestra seguridad, te resultará muy útil más adelante. Dirígete hacia el centro de la plaza y habla con el vendedor de maíz que está a la izquierda de ésta. Te pedirá una peseta por una bolsa, así que selecciona tu única moneda en el inventario y úsala sobre el vendedor para completar la transacción. Luego avanza hacia el otro extremo de la plaza y habla con el vendedor de gallinas y con el vigilante del puerto. Así descubrirás que para entrar a los muelles hacen falta veinte pesetas o ser una mujer. Interesante información... Si te fijas verás que a la derecha del vendedor de gallinas hay una puerta. Dentro se encuentra el jugador de dados que resultará fundamental en el desarrollo de la aventura. Habla con él si quieres, pero mientras no tengas más dinero no podrás sentarte a jugar.

Vuelve hasta el vendedor de maíz y verás que detrás de él, en la esquina de la plaza, hay una gallina en libertad, pero no podrás capturarla a menos que utilices sobre ella el maíz que has comprado. Hazlo así y llévasela al vendedor de gallinas que te dará cinco pesetas por ella. Con este dinero vuelve al local del jugador y habla con él para entrar en un partida de dados. Tras jugar un poco acabarás perdiendo todo tu dinero pero ganando el imprescindible mapa del El Dorado. Además, como beneficio añadido, el guardia que cubría el acceso a la plaza se marchará, así que serás libre para salir de ella por el extremo opuesto al del muelle.

Tras salir de la plaza llegarás a un cruce de calles; sigue de frente en la misma dirección y te encontrarás en una pequeña plaza con un fuente en la que está el "famoso" torero Malezo. Habla con él y te contará sus éxitos toreando al peligroso toro conocido como el Diablo. Luego sal de allí por el extremo izquierdo y verás un callejón en el que hay colgado un vestido de mujer (interesante de nuevo, ¿verdad?), pero tendrás que irte de ahí corriendo porque hay un tipo vigilando. Vuelve al cruce de calles original y sal por la parte superior de la pantalla. Llegarás a una calle con dos puertas en su lado derecho. Entra por la que está más arriba en la pantalla y te encontrarás con el establo donde se guarda al toro Diablo, así como con su cuidador. Habla con él y descubrirás que Malezo es un farsante. Así pues vuelve donde Malezo, habla con él y haz que te siga hasta este sitio. Cuando el cuidador de Diablo se vaya indignado, abre la puerta y observa como el toro persigue a Malezo hasta la fuente.

Con un poco de ingenio no tendrás ningún problema para solucionar todos los puzzles del juego

Ahora vuelve a la calle con las dos puertas y entra por la segunda de ellas. Te encontrarás con un niño que no te deja pasar, pero si hablas con Miguel, éste se meterá en un barril y espantará al niño que dejará olvidado su tirachinas. Recógelo y sal por la puerta que vigilaba el niño. Sigue avanzando hasta que llegues al callejón del vestido. Desde allí ve hasta la fuente y usa el tirachinas sobre el toro para enfurecerle. Luego vuelve al callejón, pega el cartel sobre la valla y espera a que el toro embista y la rompa. Ahora ya puedes recoger el vestido y volver a la plaza del muelle. Una vez que Tulio se haya vestido de mujer sólo tienes que hablar con el guardia del muelle para distraerlo mientras Miguel se escabulle agachándose, luego entras tras él y... misión cumplida.



Muchos de los puzzles se podrán resolver con sólo escuchar atentamente las conversaciones con los personajes.



Una escena con cierto humor en la que uno de los protagonistas tendrá que vestirse de mujer para acceder a una zona del mapa.

- Compañía: **THQ / SYNETIC**
- Disponible: **PC**
- Género: **SIMULADOR**



¿Estás preparado para conducir un camión de varias toneladas y sobrevivir al intento? Descubre si tienes lo que hay que tener para manejar una de estas bestias de acero



CPU: Pentium II 333 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 180 MB • **Tarjeta 3D:** Sí • **Multijugador:** Sí (TCP/IP IPX , LAN)

TECNOLOGÍA:	**85**
ADICCIÓN:	**60**

La jugabilidad se ve seriamente afectada por el uso de una física demasiado realista. En el modo de alta resolución, los gráficos son realmente impresionantes. El realismo del juego es, a su vez, uno de sus aspectos más marcados.

puntuación

total **70**



Truck Racing

Demasiado realista

Las carreras de camiones se han hecho un hueco en el corazón de muchos aficionados a las competiciones automovilísticas gracias a su espectacularidad. Derrapes, adelantamientos y aparatosas colisiones son los principales alicientes que ofrecen este tipo de competiciones. Por supuesto, estas no son virtudes exclusivas de las carreras de camiones, pero en esta disciplina alcanzan sus más altas cotas de intensidad. Y es que es difícil dominar un monstruo metálico de un millón de dólares y cinco toneladas de peso, con una potencia superior a los 1300 CV, 12 litros de cilindrada, un motor treinta veces superior al de la mayoría de turismos y un sobrecogedor rugido de hasta 20 Hz.

Las carreras de camiones son muy diferentes al resto de competiciones relacionadas con el mundo del motor. Las pruebas en cada circuito se prolongan durante todo un fin de semana y se componen de varias carreras diarias. La primera es una prueba cronometrada de veinte minutos de duración, en la que los conductores pueden dar todas las vueltas que quieran al circuito en cuestión para conseguir el mejor tiempo posible. Cuanto más bajo sea el mejor tiempo, mejor posición obtendremos en la segunda carrera o carrera de clasificación. La última prueba es la carrera de copa y sirve para puntuar oficial y definitivamente.

«Truck Racing» es el simulador perfecto para todos aquellos que siempre deseasteis conducir una de estas bestiales máquinas. El programa ofrece todas las opciones deseables dentro de este tipo de juegos. No obstante, el sistema de menús resulta confuso y poco intuitivo y se echan de menos algunas opciones adicionales.

En el modo de alta definición los gráficos son sencillamente soberbios. Tanto los camiones como los circuitos están representados con una fidelidad espeluznante. Debido a esto, el juego exige un ordenador demasiado potente y pierde fluidez cuando aparecen demasiados vehículos en pantalla.

Respecto a la física de la conducción debemos reconocer un gran esfuerzo por parte de los diseñadores, que han echado el resto intentando simular, de la forma más realista posible, todos los avatares propios de estas carreras. Pero he aquí el gran problema que presenta este programa: su exagerado realismo. Para cualquier jugador inexperto, el camión resulta absolutamente ingobernable.

Esto supone que debes ser un forofo de este tipo de carreras o tener mucho interés en el programa como para dedicarle todas las horas que exige.

No nos cansaremos de repetirlo: para que un juego sea bueno no tiene porqué ser difícil. Un juego es un juego y sirve sobre todo para entretener, por eso se llama juego. Habrá aficionados que quieran vivir una experiencia tan real como si se acabaran de comprar un camión y otros que busquen únicamente un rato de diversión. Y estos últimos deberían buscarse otro programa de conducción.

I.C.C.

La vista desde el interior de la cabina es la mejor para reflejar la sensación de conducir un camión.



Debido al enorme tamaño de estos camiones, la pugna con otras máquinas será verdaderamente encarnizada.



Las condiciones climatológicas llegarán, sin duda, a dificultar la conducción de nuestro vehículo, y muy especialmente la lluvia.

Punto de Mira

Compañía: **INNERLOOP/EIDOS**

Disponible : **PC**

Género: **ACCIÓN/ESTRATEGIA**

Tras un cambio de nombre (que inicialmente era «I'm Going In») y un desarrollo de algo más de dos años, Innerloop nos sorprende con una producción que entra dentro de ese subgénero que se ha dado en llamar "thinker shooter", al que aporta un punto de vista refrescante sobre la acción tradicional, uniéndose a otros títulos que han aparecido en el mercado a lo largo de los últimos meses. Un muy buen trabajo en ciertas áreas de diseño de la acción, sin embargo, se ve afectado por ciertos detalles que, a priori, no parecen tener sentido, hasta que se va avanzando en el juego y todo queda más claro.



CPU: Pentium II 300 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 400 MB • **Tarjeta 3D:** Sí • **Multijugador:** No

TECNOLOGÍA:	**75**
ADICCIÓN:	**80**

Buen equilibrio entre jugabilidad y entretenimiento, aunque forzado por una falta de realismo bastante notable. Aspectos como la nefasta IA y la reiteración de los esquemas de acción en las distintas misiones, ensombrecen el conjunto. La opción multijugador se echa de menos. Técnicamente cumple a un buen nivel, aunque sin sobresalir en nada.

puntuación total **73**



Project I.G.I.

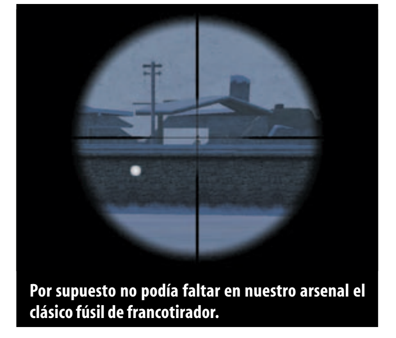
Solo ante el peligro

Cuando uno se enfrenta por vez primera a «Project IGI» no puede dejar de impresionarse por un diseño de argumento atractivo y bien planteado, que mete al jugador en la piel de un soldado profesional, especializado en misiones de infiltración, sabotaje y acciones de alto riesgo, basado en las misiones de las SAS, un cuerpo de elite existente en la vida real.

Ciertos detalles del guión, que hacen referencia a hechos que muy bien podrían ser ciertos en la realidad, aportan un detalle más capaz de sumergir al jugador en una historia bastante bien desarrollada, y apoyada por una continuidad en una acción bien diseñada.

Poco a poco, uno empieza a plantearse que la táctica es mucho más interesante y apasionante que la acción directa, que ciertos planteamientos del juego están muy bien llevados, y es cuando en el momento de decidirse a realizar una acción más arriesgada, queremos salvar la partida (por si las moscas) y vemos atónitos como en el menú de opciones, no aparece la más deseada.

Y justo a punto de acabar la misión, con el nivel de energía al mínimo, y dependiendo más de la suerte que de nuestro cargador, al que le queda una mísera bala frente a los tres enemigos que tenemos localizados a pocos metros, no sabemos qué hacer…



Por supuesto no podía faltar en nuestro arsenal el clásico fúsil de francotirador.

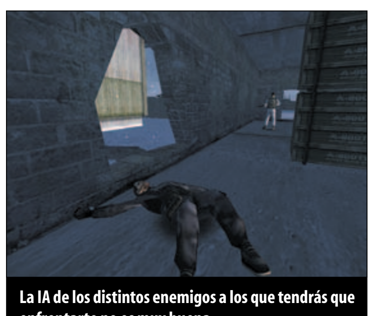
PENSAR ANTES DE ACTUAR

«Project IGI» es un juego con el que se pasa por muchos estados emocionales: entusiasmo, decepción, rabia, ira, diversión… y que, curiosamente, se van repitiendo de manera cíclica, hasta que se empieza a vislumbrar por dónde van los tiros (y nunca mejor dicho).

Las distintas misiones que el juego ofrece tienden, a la larga, a ser repetitivas, no tanto por las acciones a realizar, como por regirse por esquemas tremendamente rígidos. Si controlamos ciertos detalles sabremos que ocurrirá tal o cual cosa, pero no otra. Si cometemos un error mínimo se puede reparar, pero si ese error afecta a algo que no se ha tenido en cuenta al principio, podemos ir encargando un bonito pijama de madera… y a empezar otra vez desde cero. Pero «Project IGI» no es un juego difícil. Ni mucho menos. Es un juego en el que todo se basa en probar, probar y probar… Incluso las cosas más disparatadas, puesto que todo el diseño de la acción está muy marcado, y así iremos descubriendo una IA prácticamente nula en los enemigos (puesto que las misiones están marcadas de un modo muy concreto, y el realismo brilla por su ausencia), que deja en la realización de ciertas acciones en un orden preciso, todo el peso del juego.

La base de «Project IGI» es la paciencia, no la intuición, ni la lógica, ni el realismo. Planear una táctica y probar a ver si funciona. Y, si no, a empezar de nuevo. Aunque la parte positiva es

La base de «Project IGI» es la paciencia, no la intuición, ni la lógica ni el realismo



Este centinela está a punto de caer muerto. Gajes del oficio.

La IA de los distintos enemigos a los que tendrás que enfrentarte no es muy buena.



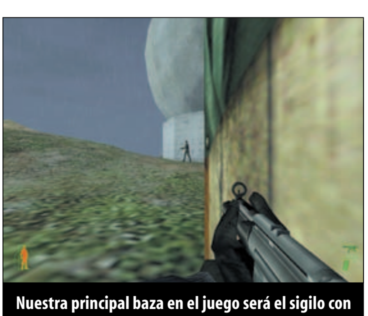
Un comando especial tiene que estar preparado para cualquier cosa. En la imagen una pequeña escalada.

A veces lo mejor será dejar las armas de fuego a un lado y utilizar el incombustible cuchillo.

Técnicamente ofrece un trabajado entorno gráfico, con un engine 3D bastante bueno



Habrá que observar con atención el terreno antes de decidir un plan de acción.



Nuestra principal baza en el juego será el sigilo con el que seamos capaces de movernos.



Aunque parezca que no hay "moros en la costa" no conviene confiarse: un error y se acabó.

que, en realidad, todo esto no es excesivamente importante. La ambientación conseguida en el juego, la inmersión que se alcanza en ciertas ocasiones, y la tensión a la que obliga al jugador para no cometer errores de bulto en sus acciones, hace que todo resulte bastante divertido y entretenido, aunque no tenga ni pies ni cabeza. Y la ausencia de la opción de salvar una partida, se debe a que si se pudiera hacer, todo resultaría tan fácil que sería bastante aburrido. Lo que, en otras palabras, nos lleva a considerar el juego como un ejercicio de memoria y un buen esfuerzo de diseño de misiones que cumplen lo que se pretende, entretener, aunque hagan aguas en aspectos más que evidentes.

BUENO, AUNQUE NO EXCELENTE

Todo conduce a que «Project IGI» es un buen juego. Un título entretenido, aunque no sobresaliente. Y, sobre todo, un título del que se intuye era muchísimo más ambicioso de lo conseguido en el resultado final, pero que no ha llegado allí donde se pretendía, porque el planteamiento de los diseños de misiones y acción choca frontalmente con el realismo y con ciertos apartados clave, como la IA. Técnicamente se le pueden poner peros, pero consigue apartarlos de la mente del jugador al ofrecer un trabajado entorno gráfico, con un engine 3D bastante bueno (y que, curiosamente, tiene su origen en un simulador de vuelo) que permite ofrecer una combinación de acción subjetiva y secuencias en tercera persona, con movimientos libres de cámara en la última. Asimismo, aunque en el sonido se echan de menos algunos efectos 3D que tengan influencia en la acción de manera real, es bastante aparente. Y el interface de usuario es sencillo, bastante fácil de dominar y que permite una variedad de acciones que apoyan la jugabilidad global.

Lo que resulta bastante decepcionante en el conjunto es la ausencia de una opción multijugador, que podía haber dado mucho de sí, pero que no se han planteado en ningún momento. Suponemos que sus razones tendrán, aunque se nos escapen. «Project IGI» es un buen juego, sí, pero muy limitado por su propio diseño y naturaleza en ciertas áreas, aunque a la larga no es algo que afecte seriamente al entretenimiento, pues las posibilidades que puede ofrecer el probar distintas tácticas conduce a jugar nuevas partidas de modos distintos. Quizá frente a otros títulos de características parecidas (nos viene a la mente «Hidden & Dangerous») no se sitúe en los puestos de cabeza, pero es un título divertido. Es posible que si Innerloop se decide a realizar una continuación, llegue allí donde no lo ha hecho en esta ocasión.

F.D.L.

UNA IA NEFASTA



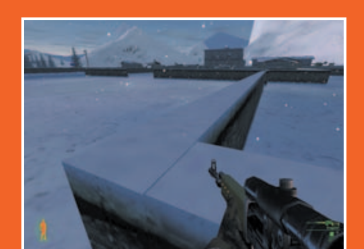


Otro aspecto que, inevitablemente, hay que mencionar, es la IA. Probablemente la más nefasta de cuantas se han visto en un título de acción, y más de acción estratégica como «Project IGI». Las marcaciones de los enemigos están tan definidas que ciertos "experimentos" dejan muy claro que los diseñadores han querido ofrecer unos retos muy concretos (y atractivos, lo que es justo es justo), con una resolución también concreta pero con ciertas alternativas, aunque no muchas. Por ejemplo, una granada lanzada en medio de una base, hacia una torre, provoca una explosión tremebunda. Pero nadie se mueve, nadie se pone a cubierto, nadie varía su rutina… En una habitación, con varios personajes, puedes matar a uno. Los otros lo ven caer, y no hacen nada… A no ser que salte una alarma. Entonces, todos se vuelven contra el protagonista. Tan es así, que se puede lanzar una granada al interior de una habitación grande cuidando de no matar a los enemigos. Pese al estruendo, nadie hará nada, a no ser que su campo de visión nos localice. Sólo la visión determina el ataque. El realismo, pues, es nulo en este apartado. Lo que no es malo en sí, puesto que el diseño de las misiones, pese a su "engaño", es bastante inmersivo y provoca en el jugador el ánimo de solventar obstáculos por distintas vías.

FALLOS



Pese a que «Project IGI» resulta, en conjunto, un buen título, ciertos detalles técnicos y de diseño no dejan de llamar la atención, y no de forma positiva, contemplados uno a uno. Aunque, a la larga, se aceptan como parte del diseño de la acción, y pueden ser pasados por alto y justificados, no dejan de tener una relevancia en un título que podía haber alcanzado cotas de mucho más alto nivel. Uno de ellos, aparentemente ¿tonto?, hace referencia a la geometría de los niveles. ¿Geometría? Llamémoslo construcción 3D de los escenarios, si queremos. El caso es que, como se demuestra en la imagen, la unión de bloques 3D ofrece ciertas fracturas en algunas zonas. Algo así no pasaría de ser anecdótico de no ser porque pegarnos a una pared mientras avanzamos agachados puede resultar en que nuestro personaje se quede atascado en la colisión con un bloque. Para salir de ahí, debemos realizar un movimiento que nos separe de la pared, aunque sea mínimamente, y si nos están vigilando, el más mínimo descuido puede resultar fatal. Si el sigilo es la clave, hay que hacerlo valer en todo momento.



DE UN TIRÓN



Resolver misiones completas, de un tirón y sin cometer un solo fallo grave, es la oferta del juego. Los diseñadores de «Project IGI» no permiten salvar la partida en un punto concreto. Sólo se salva, de manera automática, al acabar cada fase. Lo que nos puede llevar por el camino de la superación, animándonos a intentarlo una vez más por otro camino, o a la frustración completa, cuando estando a punto de completar una misión veamos como un error tonto acaba con un tiro mortal al protagonista. Pero todo tiene su explicación. Y es que, en la práctica, «Project IGI» es un juego muy simple y muy sencillo, aunque no lo parezca al principio, y basa su potencial en un diseño de acción muy rígido. Dicho de otro modo, si se pudiera grabar a cada momento, el juego sería tan insufriblemente fácil que se podría finalizar en una tarde. Y esto, no deja de resultar chocante.



Consejos y aspectos básicos en «Project I.G.I»

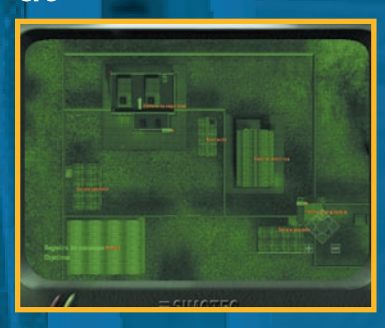
«Project IGI», como ya se ha dicho, no es un juego complejo ni difícil de acabar. Eso sí, exige paciencia (mucha), y tener en cuenta ciertas consideraciones básicas que, una vez dominadas, permiten al jugador avanzar sin demasiados problemas a lo largo de las distintas fases. A continuación ofrecemos un repaso de los aspectos primordiales a considerar, que pueden resolver algunos quebraderos de cabeza.

LAS CÁMARAS



Típico elemento de seguridad que, en más de una ocasión, nos puede ocasionar una molestia considerable.
La táctica estándar y la más recomendable es esperar a que las cámaras giren en una dirección adecuada, para pasar a su lado sin ser vistos. Pero esto es sólo válido en las cámaras móviles. Las cámaras fijas representan un problema mayor. En algunos casos será posible desconectarlas temporalmente. En otros, puede que no quede más remedio que reventarlas a base de disparos. A veces las alarmas saltan cuando hacemos volar una de las cámaras (aunque se pueden apagar si encontramos el interruptor) haciendo que unos cuantos enemigos se dirijan al área donde estemos, con lo que hay que estar preparado para todo pero, por lo general, algo de discreción y cuidado nos evitará males mayores.

GPS



Un sistema portátil de GPS (seguimiento por satélite) es uno de los mejores gadgets que se encuentran en nuestro equipo. Nos proporciona información puntual y detallada de los mapas de cada misión, estructuras y edificios, e incluso localiza perfectamente a los enemigos. Eso sí, sólo a los que se encuentren en zona descubierta. Por desgracia, aquellos que estén escondidos en barracones y edificios, serán una incógnita total hasta que entremos allí. Uno de los aspectos más llamativos es que están en 3D, permiten un nivel de zoom muy alto y reflejan la actividad en tiempo real. Así que si salta una alarma y vemos como los enemigos se nos acercan, no dudéis, están allí de verdad.

HACKER AFICIONADO



Cuando en un edificio enemigo encontremos un ordenador susceptible de ser utilizado, no dudéis: hacedlo. Los ordenadores del enemigo, por lo general, controlan la actividad de las cámaras de vigilancia, y nos permiten desconectarlas durante un par de minutos, e incluso, en ocasiones, durante cuatro o más.

PLANIFICA LA ACCIÓN



Prismáticos de largo alcance y zoom asombroso. Un artilugio que nos permitirá planificar la acción e identificar enemigos que se nos hayan pasado por alto, pues posee un localizador automático de objetos móviles. Una pasada por todo el escenario delante nuestro nos permitirá descubrir a soldados enemigos que no hayamos visto y como ya sabéis, a estas alturas, el sigilo es una de las armas fundamentales de nuestro protagonista.

LAS TORRES DE VIGILANCIA



Tres puntos clave hay que tener en cuenta respecto a las torres de vigilancia, y las eléctricas, que encontremos a nuestro paso. En primer lugar, por lo general, siempre que haya una torre, habrá un soldado enemigo vigilando el terreno. Así que hay que procurar mantenerse alejado de su campo de visión. En segundo lugar, y una vez eliminada el enemigo en cuestión, las torres son el mejor lugar para despejar el terreno de otros soldados. Eso sí, hay que procurar actuar con la ayuda de un Dragunov, aunque otras armas también pueden ser válidas. Finalmente, antes de llegar a lo más alto de la torre, cuando vayamos a eliminar al enemigo, es conveniente girar la cámara para descubrir en qué posición se encuentra aquel. Si nos ve subiendo, puede eliminarnos en un suspiro.

REPONER FUERZAS



Aunque muy escasos, hay repartidos por diversos lugares botiquines de primeros auxilios que nos ayudarán a reponer fuerzas (un par de disparos nos puede dejar muy dañados). Para ello, habrá que inyectarse con la ayuda de la jeringuilla, hasta un nivel aceptable. A no ser que nos encontremos realmente mal, es recomendable no apurar del todo el contenido de la jeringuilla, reservando un mínimo para más adelante, lo que nos puede salvar la vida

ALGO MÁS QUE DISCRECIÓN MISIÓN 4. DIOS



Curiosamente, una de las misiones más atractivas del juego es la número 4, "Dios" (el apodo que suele recibir un francotirador en misiones de apoyo a un grupo de asalto). Sin embargo, en esta misión el sigilo y la discreción se sitúan en un segundo plano (lo que no implica que haya que ir a lo loco).
Nuestra misión es cubrir la actuación de un grupo, y debemos actuar de maneras rapidísima, o las bajas de los comandos aliados serán muy numerosas, así que no está de más saber los pasos iniciales. En primer lugar, tenemos un Dragunov en nuestro poder desde el principio, con el que hay que eliminar a un francotirador situado en una ventana del edificio que se encuentra enfrente.
Después, y con una granada, eliminamos a los dos soldados que hay tras el camión. Quedan dos soldados más. Uno pasea tras una valla (el Dragunov, de nuevo, es el arma perfecta). A su izquierda, queda un soldado más.
Tras ello, avanzaremos hasta llegar a la torre del depósito de agua, y nos preparamos para la acción. Es conveniente eliminar todos aquellos soldados que aparezcan a la vista, con especial atención a los edificios del final de la base.
De ellos, saldrán constantemente refuerzos preparados para repeler el ataque de nuestros aliados. Hay que tener especial cuidado de que no lleguen al puesto de ametralladora, puesto que desde allí pueden causar muchas bajas, rápidamente.
Finalmente, una vez que hayamos eliminado a la casi totalidad de enemigos, se nos pueden acercar por la parte izquierda de nuestra posición, dos o más soldados. Mucho cuidado con ese flanco.
Y, recordad, en esta misión es tan importante la precisión de nuestros disparos como la rapidez en la ejecución de los mismos.



Punto de Mira

- Compañía: **CAPCOM / VIRGIN INTERACTIVE**
- Disponible: **PLAYSTATION**
- Género: **ACCIÓN**



Los fans de "Parque Jurásico" están de enhorabuena. Capcom acaba de publicar la segunda parte de «Dino Crisis», un título nacido a la sombra de «Resident Evil 2» que nos permite enfrentarnos con todo tipo de dinosaurios

CPU: Pentium II 266 MHz • RAM: 64 MB •HD: 600 MB •Tarjeta 3D: No (recomendada) • Multijugador: Sí (TCP/IP)

TECNOLOGÍA:	80
ADICCIÓN:	85

La acción trepidante y el suspense están asegurados desde el primer minuto de juego. Tras tres entregas de «Resident Evil» y dos de «Dino Crisis», la originalidad de la saga está por los suelos. Los gráficos son realmente espectaculares y la calidad de las escenas cinemáticas digna de mención.

puntuación total **80**



Dino Crisis 2

Mundo Perdido

Nos enfrentaremos con diez tipos de dinosaurios diferentes, algunos de gran tamaño.

Los terminales nos permitirán reponer munición, conseguir nuevas armas y salvar partidas.

El legendario Shinji Mikami vuelve a la carga. Tras diseñar para Capcom una obra maestra como es «Resident Evil» -e inaugurar con ella la rentable franquicia de juegos conocida como 'Survival Horror'- Mikami regresa al mundo del terror informático con el segundo episodio de «Dino Crisis». El juego mantiene todas las constantes características de la saga, ofreciendo una sabia mezcla de terror, acción y rompecabezas capaz de crispar los nervios del más pintado, erizar su vello corporal y empapar su cuerpo de sudor frío.

Mientras esperamos como agua de mayo la futura publicación de su próximo proyecto, «Devil May Cry», Mikami nos ofrece la siguiente aventura de Regina, la estupenda pelirroja mata-dinosaurios. Un año después de que nuestra formidable amiga acabara con los experimentos ilegales del Dr. Kirk y consiguiera encarcelarlo, el gobierno descubre que la clonación ilegal de dinosaurios sigue en marcha. Según informaciones fidedignas, la investigación de la Tercera Energía prosigue en el interior de una base militar secreta y oculta en una selva tropical. O mejor dicho, proseguían, ya que la base y sus inmediaciones -el complejo conocido como Edward City- han desaparecido de la faz de la tierra sin dejar rastro. Debido al peligro potencial que la utilización de la Tercera Energía supone, las autoridades han decidido preparar una misión de búsqueda para rescatar a los posibles supervivientes y localizar todos los datos de la investigación. Arropada por un buen número de soldados expertos y armados hasta los dientes, Regina viajará al pasado para investigar la extraña desaparición de la base, rescatar a los escasos supervivientes que aún sigan vivos y acabar con todos los dinosaurios clonados que se crucen en su camino. Aunque la mayoría del equipo será masacrado a las primeras de cambio, Regina contará con la ayuda de Dylan, un duro soldado cuya propensión a la fuerza bruta le convierte en el contraste perfecto para su inteligente compañera.

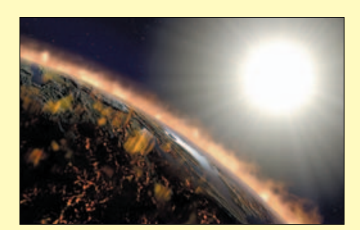


Los velocirraptores serán los enemigos con los que nos veremos las caras al principio del juego.

El desarrollo del juego recuerda mucho al de la primera entrega, aunque incluye algunas novedades. En primer lugar, Regina y Dylan pueden compaginar dos armas al mismo tiempo para enfrentarse a los ataques de múltiples saurios. También encontraremos misiones especiales que sirven para recompensar al jugador. En esta entrega nos veremos las caras con diez especies de dinosaurios diferentes, todas ellas dispuestas a convertir a Dylan y Regina en un suculento aperitivo. Los gráficos son de una gran calidad y exprimen al máximo todas las posibilidades de la consola. El hecho de que esta aventura esté ambientada en una selva tropical añade mucha vistosidad a un juego que, si bien nunca llegará a destacar por la originalidad de sus planteamientos, consigue atrapar al jugador en una pesadilla cretácica que recuerda inequívocamente a la película "Parque Jurásico". Una aventura que no defraudará a ningún usuario que disfrute con los programas concebidos por el maestro Mikami.

I.C.C.

- Compañía: **TOPWARE INTERACTIVE**
- Disponible: **PC**
- Género: **ESTRATEGIA**



Hace apenas unos tres meses que comentábamos en estas mismas páginas las excelencias de «Earth 2150», el estupendo programa de estrategia de Topware Interactive. Pues bien, cuando apenas hemos tenido tiempo de disfrutar a fondo de sus posibilidades nos sorprende la llegada de «The Moon Project», secuela e igualmente estupendo. La verdad es que no es demasiado tiempo, pero por lo visto esas son las consecuencias de la economía de mercado...



CPU: Pentium 200 MHz • RAM: 32 MB • HD: 130 MB • Tarjeta 3D: Sí • Multijugador: Sí (Internet, TCP/IP, módem, puerto serie).

TECNOLOGÍA:	86
ADICCIÓN:	90

El motor gráfico de «The Moon Project» resulta tan espectacular ahora como hace tres meses. Salvo las tres nuevas campañas incluidas, apenas hay diferencias entre esta entrega del juego y la anterior. Los tres bandos están perfectamente diferenciados y a la vez totalmente equilibrados.

puntuación total **88**



The Moon Project

La secuela más rápida

«The Moon Project» es la continuación directa de «Earth 2150», juego que apenas lleva tres meses en el mercado. El motivo de esta premura de lanzamientos hay que buscarlo en un cambio en la compañía distribuidora, y su consecuencia directa es que ahora podemos encontrar en las estanterías dos juegos prácticamente idénticos, pero uno por la mitad del precio del otro.

En contra de lo que cabría esperar el argumento de «The Moon Project» no transcurre después del de la entrega anterior sino al mismo tiempo, en una especie de historia paralela. El caso es que mientras se está librando la guerra, alrededor de la cual gira «Earth 2150», los miembros de la Confederación Lunar, una de las tres facciones en conflicto, han descubierto en el satélite de la Tierra una antigua base alienígena y, dentro de ella, un desorbitado cañón que, una vez descifrados los secretos de su funcionamiento, les permitirá disparar sobre la Tierra desde la propia Luna con efectos devastadores. A partir de esta historia las tres campañas que incluye el juego, una por cada bando, giran alrededor de los intentos por parte de la Confederación Lunar de hacerse con el control de arma y de las maniobras de las otras dos facciones para impedir que lo consiga.

El sistema de construcción de unidades es muy original y permite desarrollar muchos tipos diferentes

POCAS DIFERENCIAS

Probablemente lo que más llama la atención con respecto al último trabajo de Topware es la escasez casi absoluta de diferencias entre éste y «Earth 2150». Ambos juegos son prácticamente idénticos en cuanto a sistema de juego, unidades, motor gráfico y modos de juego. Las únicas diferencias apreciables son la incorporación de algunas unidades y estructuras nuevas, en los tres bandos y, por supuesto, las tres nuevas campañas.

Para los que no hayan conocido la anterior entrega de la serie, aclararemos que nos encontramos ante un juego de estrategia en tiempo real de corte futurista que se desarrolla sobre escenarios totalmente tridimensionales. Precisamente una de las características más interesantes del juego es el impresionante uso que se hace de la tercera dimensión y la forma en que ésta es determinante en el planteamiento y desarrollo de las misiones. Además el juego posee otra serie de características que lo convierten en un título a tener muy en cuenta dentro del panorama actual de la estrategia en tiempo real, como por ejemplo la inclusión de tres bandos totalmente diferenciados entre sí. Así mientras que un bando está muy atrasado tecnológicamente y confía en el número y la fuerza bruta, otro posee un gran desarrollo científico y su unidades son escasas pero muy poderosas. Otros aspectos interesantes del juego son la forma en que el tiempo transcurre a lo largo de las partidas, sucediéndose de forma continúa los días y las noches, la posibilidad de excavar túneles y combatir en ellos, lo que añade un nuevo grado de complejidad a toda la estructura del juego, o el sistema de desarrollo de unidades. De hecho, no existe una lista cerrada de unidades para cada bando sino que desde el menú de investigación podremos ir desarrollando nuevos chasis y armas. En cuanto a los modos de juego, además de las tres campañas ya mencionadas, «The



También encontraremos en el desarrollo unidades navales e incluso submarinas.



El juego debe considerarse más como una ampliación, que como una segunda parte del original







La potencia del editor permite crear los relieves más complejos sin apenas esfuerzo.



Tanto las estructuras como las unidades poseen sus propias fuentes de luz que se pueden apagar, por ejemplo, durante la noche, para sorprender a nuestros enemigos.

Moon Project» incluye también una completa oferta en el apartado multiusuario. El modo de escaramuzas permite jugar partidas contra un número de hasta siete oponentes humanos o computerizados en varios tipos de juego entre los que se incluye el, ya clásico, modo de Capturar la bandera o los tradicionales Deathmatch, en distintas modalidades. Por supuesto, si el generoso número de escenarios incluidos no te resulta suficientemente amplio puedes recurrir al increíble editor de niveles que, una vez más, se adjunta con el juego. La potencia de este editor es sorprendentemente alta, y permite crear escenarios tridimensionales muy detallados sin el mínimo esfuerzo.

TODAVIA SORPRENDENTE

«The Moon Project» utiliza el mismo motor gráfico de «Earth 2150», lo que quiere decir que en este apartado las novedades introducidas son prácticamente nulas. Esto, que podría parecer un punto negativo, no lo es tanto si tenemos en cuenta el elevado nivel de calidad del que hacía gala la anterior entrega y el escaso intervalo temporal que ha transcurrido entre ambos juegos. Si hace tres meses nos impresionaron sus gráficos 3D, sus efectos de luz, realmente asombrosos, la posibilidad de dividir la pantalla en tres ventanas mostrando en cada una de ellas una cámara diferente o, en resumidas cuentas, la potencia del motor gráfico, estas características siguen resultando igualmente impresionantes al día de hoy. En general esta idea se puede hacer extensiva a cualquier debate que surja alrededor de «The Moon Project» y su similitud con «Earth 2150». Es cierto que ambos juegos son muy parecidos en prácticamente todos sus aspectos, pero también es cierto que el tiempo transcurrido no permite que ninguno de estos aspectos pueda considerarse ahora más "anticuado" que hace tres meses. Y además no se puede olvidar el "pequeño" detalle del precio.

En resumidas cuentas, si ya posees un ejemplar de «Earth 2150» sólo deberías considerar la adquisición de «The Moon Project» como una forma de prolongar tu diversión con tres nuevas campañas. Por otra parte, si estás considerando introducirte por primera vez en esta serie, y eso es algo que ningún aficionado a la estrategia debería dejar de plantearse, ten presente que este juego te hace prácticamente la misma oferta que «Earth 2150», pero a mitad de precio. Y es que, como dice el saber popular, "poderoso caballero…".

J.P.V.

¡Extra! ¡Extra!



Todos aquellos que se decidan por la adquisición de «The Moon Project» se llevarán una agradable sorpresa al comprobar que uno de los dos CDs del juego incluye una carpeta repleta de materiales extra. De entre todos estos materiales destaca especialmente el lenguaje de programación MoonC, una herramienta de desarrollo basada en C++, que te permitirá crear tus propias campañas, tutoriales, tipos de juego, jugadores IA y scripts de unidades. Evidentemente no se trata de una herramienta sencilla, pero aquellos que posean unos conocimientos mínimos de programación podrán trabajar con ella a niveles profesionales. Además, también se incluye un editor de insignias, que permite modificar los emblemas que aparecen en los menús a lo largo del juego, un editor de interfaces, un minijuego de puzzles para Windows sobre fotos del juego, un salvapantallas y una colección de fondos de escritorio. Por supuesto no es que merezca la pena comprarse el juego sólo por estos regalos, pero es innegable que aumentarán mucho su valor una vez adquirido.

Luchar contra los elementos



Además de alternar entre días y noches el motor gráfico del juego incluye la reproducción de fenómenos meteorológicos tales como lluvia, nieve o niebla. Estos fenómenos, además de poseer un aspecto impresionante, resultan decisivos en el juego pues afectan de forma drástica a parámetros tales como la velocidad de movimiento o la visibilidad de las unidades y la nuestra. Así, por ejemplo, en medio de una nevada copiosa la única forma de ver a nuestras unidades será acercando muchísimo la cámara, con lo que nuestra distancia de visión quedará reducida al mínimo y tendremos más problemas de lo habitual.

The Moon Project

Tres bandos, una sola guerra

A la hora de jugar a «The Moon Project» por primera vez resultan sorprendentes las diferencias existentes entre los tres bandos en conflicto. Cada uno de estos bandos está orientado hacia la guerra de una forma distinta, y por lo tanto la aproximación que se debe seguir con ellos a la hora de prepararse para el combate ha de ser a la fuerza también diferente.

Para facilitaros esta primera toma de contacto os ofrecemos un pequeño resumen de los tipos de unidades militares de cada uno de los bandos en guerra.

LA DINASTÍA EUROASIÁTICA

La Dinastía Euroasiática (DE) está cimentada sobre los antiguos restos de la Unión Soviética y China, pero su control se extiende por toda Asia y Europa. Se trata del bando menos avanzado tecnológicamente, así que la mayoría de sus fuerzas son de tipo convencional, aunque a medida que avanza el juego puedes investigar hasta desarrollar algunas unidades realmente potentes. Su ejército se centra alrededor de los tanques y los helicópteros. En cuanto a los primeros, la DE posee hasta seis tipos de chasis diferentes sobre los que montar armas, diferenciándose estos en su blindaje y velocidad, aunque por lo general se trata de unidades lentas y pesadas y lo mejor es confiar en el número y en su buena colocación para poder responder efectivamente a cualquier amenaza. En el apartado naval la DE no posee muchos efectivos, y sólo cuenta con un buque de reconocimiento y uno de ataque. Posee, eso sí, un tipo de tanque anfibio que puede lanzar cohetes desde mar adentro y que resulta un arma devastadora.





La CL no construye sus edificios sobre la Tierra, sino que los fabrica en órbita y los "deja caer", como quien dice, hasta el suelo.

> Las diferencias entre los bandos están justificadas por un argumento tan elaborado como interesante

LOS ESTADOS UNIDOS CIVILIZADOS

Los Estados Unidos Civilizados (EUC) se formaron sobre las ruinas de los Estados Unidos y los países de América del Sur. La gran guerra del 2048 tuvo menos efecto que en Asia y Europa, así que su nivel tecnológico es consiguientemente mayor. Las unidades militares terrestres de los EUC se basan principalmente en diseños robóticos de tipo "Mech", que se pueden equipar con diferentes armas dependiendo de la función que deban realizar. La gran variedad de chasis disponibles así como el amplio repertorio de armas hacen de éste el ejército más versátil y adaptable del juego. Las unidades aéreas, por su parte, están todas basadas en la antigravedad, y en total incluyen tres tipos diferentes de carrocería, desde las naves de reconocimiento ligeras hasta el pesado bombardero de combate capaz de saltar por los aires una fortaleza enemiga. Por lo que respecta a su fuerza naval, los EUC poseen dos tipos de buque y el único submarino del juego.

LA CORPORACIÓN LUNAR

La Corporación Lunar (CL) se formo originalmente como una base científica en el satélite terrestre y, con el tiempo se convirtió en una extensa ciudad sin ningún contacto con el planeta madre. Su larga historia de paz les obligó a tener que construir un ejército desde cero cuando estalló la guerra, pero contaban con la ventaja de un impresionante conocimiento científico. La CL carece de unidades terrestres, ya que todas sus fuerzas están equipadas con generadores antigravedad. Esta característica les da un claro dominio sobre el espacio aéreo. En general sus unidades son más caras y, por tanto, menos numerosas, pero la potencia de sus armas compensa es mayor. La CL posee armas capaces de destrozar los blindajes enemigos o de generar terremotos. Usadas con sabiduría, las unidades de la CL son sin duda las más poderosas del juego.





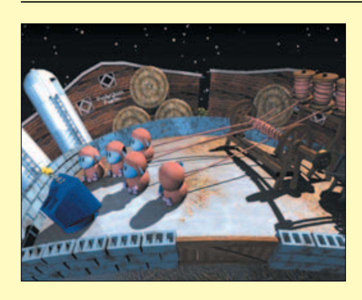




Los enfrentamientos entre ejércitos tan diferentes son, sin duda, espectaculares.

Punto de Mira

- Compañía: **EMPIRE**
- Disponible: **PC**
- Género: **PUZZLES**



Empire nos sorprende con «Sheep», un juego basado en una idea muy original a la que desgraciadamente no han sabido sacarle todo el partido

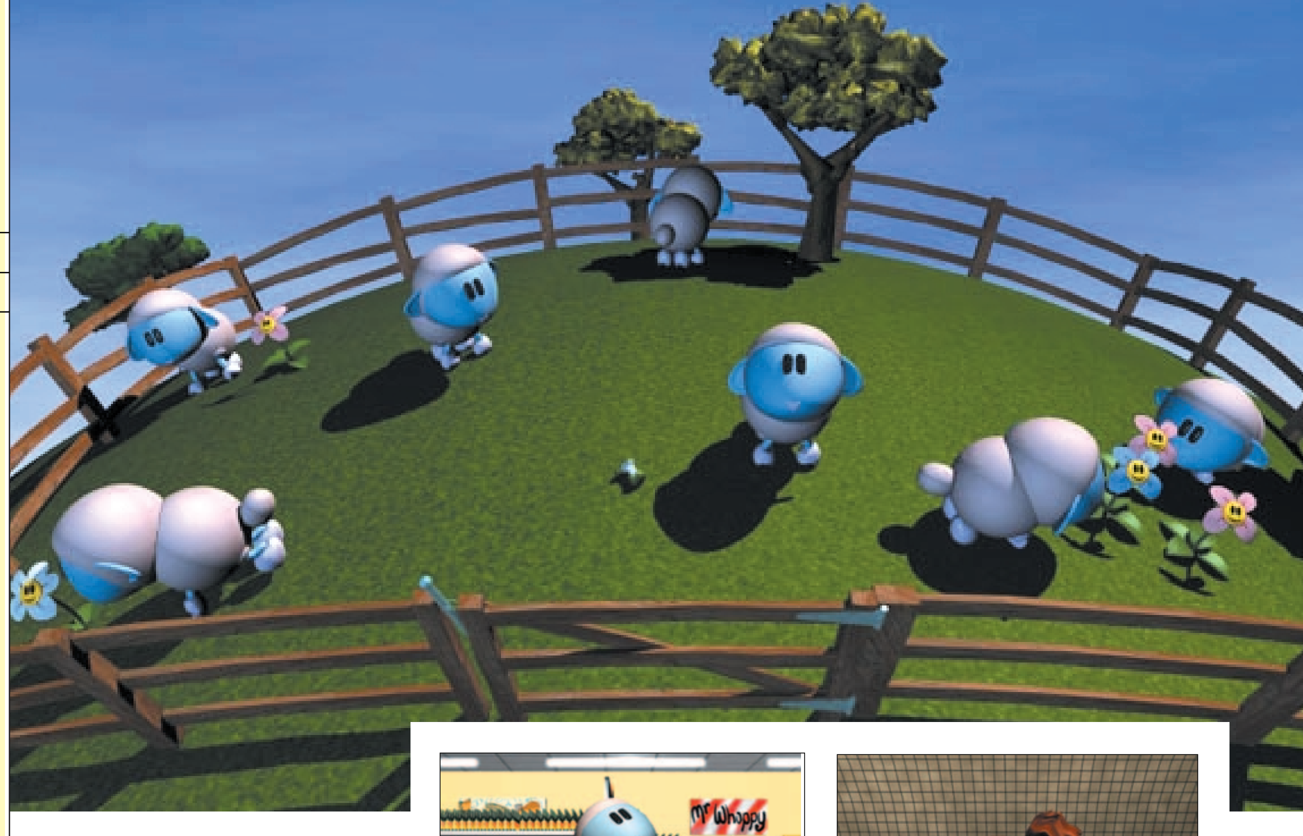


CPU: Pentium 200 MHz • **RAM:** 32 MB • **HD:** 120 MB • **Tarjeta 3D:** No • **Multijugador:** No

TECNOLOGÍA:	70
ADICCIÓN:	65

A pesar de algunas similitudes con el clásico «Lemmings», el planteamiento de «Sheep» es refrescante y original. El sistema de control no es todo lo preciso que debiera, y por lo tanto la dificultad del juego es muy alta. La variedad está garantizada con cuatro tipos de ovejas diferentes y una enorme repertorio de trampas

puntuación total **60**



Sheep
Inteligencia Borreguil





Aunque el argumento de «Sheep» es bastante elaborado y divertido (baste decir que parte de la base de que las ovejas son en realidad criaturas alienígenas que tras pasar siglos en la Tierra han quedado reducidas a su estúpida condición actual) en realidad, tal y como suele suceder en este tipo de juegos, no afecta prácticamente para nada al desarrollo del mismo. En la práctica «Sheep» es básicamente un juego de puzzles en el que tendremos que adoptar el papel de un personaje que guía a un rebaño de ovejas a través de una serie de niveles repletos de trampas mortales de todo tipo. Las ovejas carecen de cualquier atisbo de inteligencia, así que para evitar que se lancen de cabeza a estas trampas tendremos que mover nuestro personaje más o menos deprisa alrededor de ellas, lo que hará que salgan corriendo asustadas en la dirección opuesta. Así, actuando como una especie de perro pastor, podremos ir dirigiendo a nuestras ovejas en una dirección u otra hasta que alcancen el final de cada nivel. Para ayudarnos en nuestra misión podremos también recoger diferentes objetos que modificarán el comportamiento de las ovejas, o hacer que éstas pasen por ciertos dispositivos que las dotaran de habilidades especiales. Desafortunadamente, este planteamiento que en principio parece bastante prometedor se ve severamente afectado por una serie de problemas que reducen drásticamente la diversión. El principal y más importante de ellos es que el sistema de control es muy impreciso, ya que al poseer una especie de voluntad propia nuestras acciones no siempre consiguen la respuesta deseada por parte de las ovejas. Si a esto le sumamos que los diferentes niveles del juego están absolutamente repletos de trampas mortales y, sobre todo, que en cada nivel tendremos que salvar a un número fijo de ovejas sin sobrepasar el tiempo establecido y que si no lo logramos tendremos que volver a jugar el nivel desde el principio, es fácil comprender que «Sheep» se acabe convirtiendo muy rápidamente en una experiencia frustrante de repetición de niveles, prácticamente imposible de completar en el nivel de dificultad más elevado.



Si conseguimos que las ovejas pasen por ciertos puntos de control ganaremos puntos extra.



Algunos aparatos nos permitirán trasnformar a las ovejas de forma que puedan cruzar los ríos.



Las ovejas tenderán permanecer agrupadas a no ser que corramos entre ellas y las espantemos.

No quiere decir esto que el juego carezca de otras cualidades positivas, porque no es así. Para empezar se incluyen un total de 28 niveles repartidos entre siete zonas diferentes. Cada zona posee su propia ambientación, con trampas y objetos característicos. Además los gráficos del juego son muy alegres y divertidos y, aunque no son en absoluto revolucionarios, tanto los personajes como los escenarios están muy bien modelados en 3D. La música, aunque a la larga puede volverse repetitiva, se combina muy bien con la acción y, por último, el juego está repleto de pequeñas secuencias de vídeo que van explicando su original argumento.

¿Merece la pena considerar la adquisición de «Sheep»? Bueno, eso depende. Si te crees capacitado para aguantar horas y horas delante del monitor repitiendo una y otra vez niveles increíblemente difíciles, serás recompensado con un juego muy original y divertido; pero si la paciencia no es tu punto fuerte es casi seguro que «Sheep» acabará sacándote de tus casillas.

J.P.V.

Punto de Mira

- Compañía: **NINTENDO**
- Disponible: **NINTENDO 64**
- Género: **AVENTURA**



«Legend of Zelda» ha sido, desde su aparición, uno de los juegos más emblemáticos de la todopoderosa Nintendo. El pequeño elfo Link se ha convertido en un personaje tan carismático como puedan serlo el propio Mario o Donkey Kong, y todo gracias a unas aventuras llenas de magia, fantasía y misterio, además de a una excepcional jugabilidad.



Expansion Pack requerido

TECNOLOGÍA:	85
ADICCIÓN:	90

El mundo de Términa es uno de los lugares más bellos de todo el universo de los videojuegos y merece la pena descubrirlo. El tiempo disponible es demasiado escaso y la dificultad para salvar partidas nos obliga a repetir la aventura una y otra vez. Una aventura imprescindible para todos los adeptos a la saga «Zelda» y muy recomendable para todos aquellos que busquen un buen programa.

puntuación total **90**

PRODUCTO RECOMENDADO Micromanía

Zelda. Majora's Mask

El regreso de Link

Tras rescatar a la princesa Zelda por última vez y salvar así a la tierra de Hyrule (ver «Ocarina Of Time»), Link emprende el largo viaje de regreso hacia su tierra a lomos de su fiel corcel Epona. El camino es difícil y tortuoso, así que nuestro aguerrido héroe decide ahorrar tiempo atravesando un tétrico y neblinoso bosque. En el momento más inesperado, dos juguetonas hadas aparecen de detrás de árbol y Epona se asusta, tirando a Link al suelo y dejándole fuera de combate. Es entonces cuando se muestra el culpable de esta emboscada, un pequeño y excéntrico duende enmascarado llamado Skull Kid. Al ver a nuestro héroe completamente indefenso, Skull Kid se aproxima a él para robarle su preciada ocarina. En ese momento, Link se recobra del golpe e intenta impedir que le desplumen, pero el malvado consigue huir con nuestro mágico instrumento a lomos de Epona. Decidido a recuperar todas sus pertenencias, Link se dedica desde ese momento a perseguir al duendecillo por el bosque; pero cuando por fin consigue encontrarle, Link comprende que ha cometido un terrible error: la máscara que Skull Kid lleva puesta le confiere un enorme poder que incluso escapa a su control, pero que le permite realizar todas las travesuras que pasen por su imaginación. Y en vista de su insistencia, Skull Kid decide deshacerse de Link utilizando el poder de la máscara para convertirle en un indefenso niño Deku de madera.

La calidad gráfica del juego ha mejorado notablemente, pero a costa del uso de un Expansion Pack



El mundo de Términa es realmente bello y merece la pena contemplarlo en su totalidad.



Los poderes de Link-Deku incluyen la posibilidad de sumergirnos en ciertas flores para volar.

Las desgracias no han hecho más que comenzar. Atrapado en un cuerpo canijo y deforme, nuestro infortunado héroe vaga sin rumbo por el bosque hasta encontrar un pequeño pasadizo. En su interior, Link se topará con un curioso personaje –el vendedor de máscaras felices– que afirma ser el legítimo propietario de la máscara de Skull Kid. El comerciante parece desolado por la pérdida y promete devolvernos nuestro cuerpo si le ayudamos a recuperar su máscara. Desafortunadamente, el vendedor es un hombre ocupado y debe partir hacia otras tierras dentro de tres días, así que dispondremos sólo de 72 horas para conseguir la careta mágica y devolvérsela. Inteligente decisión la de huir de Términa, ya que no tardaremos mucho en enterarnos de que el malvado Skull Kid pretende destruir éste pacífico mundo dentro de tres días, coincidiendo con la celebración del carnaval.

DÍAS CONTADOS

Así comienza «Majora´s Mask», la última aventura del elfo más popular del universo Nintendo. Tras atravesar océanos de tiempo en «Ocarina Of Time» –la anterior y celebradísima entrega de la saga–, nuestro querido Link se enfrenta ahora a la terrible amenaza desatada por Skull Kid. Convertidos en un infante Deku al que nadie parece dispuesto a tomar en serio, nuestro periplo comienza en las calles de la Ciudad Reloj –la capital del mundo de Términa y su centro geográfico–,



En la ciudad encontraremos amigos y aliados. Y si conseguimos recuperar las dos mitades de su alma, la gran hada nos ayudará, bendiciéndonos con un preciado regalo.



Términa está plagado de peligrosos habitantes dispuestos a acabar con nuestra cruzada.

Disponemos de sólo tres días para completar nuestra épica aventura, en una carrera contra el reloj



Los verdaderos problemas comenzarán al acceder al templo de cada zona.



Un hada nos acompañará en nuestro largo periplo, ofreciéndonos consejos para orientarnos.



Uno de esos momentos para el recuerdo. Después de muchas penurias recuperamos nuestra ocarina.

72 horas antes del comienzo de la celebración del carnaval. Esos tres días –unas tres horas de tiempo de juego real– representan el tiempo de que dispone Link para explorar las cuatro enormes zonas que conforman el mundo de Términa, encontrar el templo escondido en el interior de cada una, descubrir todos sus secretos y acabar con el malvado duende.
Al igual que «Ocarina Of Time», el juego se plantea como una aventura tridimensional en tercera persona. No obstante, la calidad gráfica del juego ha mejorado notablemente, y por ello exige el uso de un Expansion Pack; Términa es un mundo bello y colorista -del que merece la pena disfrutar plenamente-, así que el inconveniente que supone el uso obligado de un pack de expansión está plenamente justificado. Hay que criticar, sin embargo, que la posición de la cámara que persigue a Link no siempre es la más idónea, lo que provoca momentos de confusión que afectan al control de nuestro personaje. El juego tiene un ritmo bastante rápido y engancha al jugador desde el primer momento, gracias al enorme componente de exploración característico de la saga «Zelda». Dado que Términa es un mundo extenso y vivo, plagado de nuevos personajes y lugares que descubrir, y que los puzzles que encontraremos son siempre bastante fáciles de resolver, podemos afirmar que es bastante complicado quedarse atascado en una zona y sin saber qué hacer.

CASI PERFECTO

Dos son los "defectos" que podemos achacarle a este juego: el primero, es el escaso plazo de que disponemos –tres días es un tiempo insuficiente a todas luces– para completar nuestra aventura; el segundo es el sistema de grabación de partidas, que no está activo hasta que no conseguimos la ocarina y que nos devuelve al principio del nivel cada vez que lo usamos. Ambos suponen que vamos a tener que repetir los escenarios una y otra vez hasta ser capaces de superarlos dentro del plazo. Sólo entonces quedará el registro de que hemos superado el nivel y no hará falta repetirlo. Un pequeño defecto que puede enturbiar la excelente jugabilidad del programa.
«Majora´s Mask» es un aventura irresistible, con todas las constantes que caracterizan a los títulos de la saga Zelda: aventuras épicas en un bello mundo de fantasía, interacción con cientos de personajes, exploración de vastos territorios vírgenes en busca de nuevos objetos y tesoros, y numerosos retos o puzzles que superar. Poco importa que Miyamoto no haya diseñado el juego personalmente, ya que su equipo de programación ha sabido recoger el testigo y ofrecernos un digno sucesor. No es tan innovador ni revolucionario como pudo ser «Ocarina Of Time» ni pretende serlo, pero si queréis disfrutar de un juego excelente «Majora´s Mask» es, desde luego, una segura elección.

I.C.C.

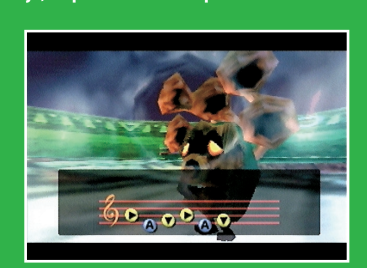
Link por partida triple



En diferentes momentos de «Majora´s Mask», el cuerpo del pequeño pero aguerrido Link sufrirá dramáticas transformaciones. Para cambiar de forma a voluntad, Link debe encontrar las tres máscaras de las diferentes tribus. Como ya hemos comentado anteriormente, su aventura comienza con Link transformado en un niño Deku que, aunque no puede esgrimir su espada, tampoco está del todo indefenso. Como miembro de la tribu Deku las habilidades de que dispone se limitan a usar las flores Deku para volar hasta una distancia limitada, saltar sobre la superficie del



agua y atacar a sus enemigos generando burbujas de energía (siempre y cuando haya obtenido el poder mágico). Otra de las máscaras que Link puede usar para transformarse es la de la raza Goron. Como miembro de esta robusta tribu, Link puede convertirse en una bola y rodar para derribar a sus enemigos, saltar y golpear en el suelo para tumbar a aquellos que estén lo suficientemente cerca y dar fuertes puñetazos. La última de las razas en las que Link puede convertirse es la de los Zora, unos seres subacuáticos que habitan cerca de la gran bahía de Términa. Cuando se transforma en un Zora, Link puede moverse a placer bajo el agua, atacar con tres golpes rápidos, lanzar las aletas de sus brazos a grandes distancias y crear una barrera eléctrica.
De esta forma, dentro del argumento del programa, nos encontramos con tres posibilidades de juego en un mismo personaje, lo que sin duda enriquece la acción.



Punto de Mira

- Compañía: **SSI / SSG**
- Disponible: **PC**
- Género: **ESTRATEGIA /JDR**



Una leve brisa hace que ondeen con vigor las banderas de los dos ejércitos enfrentados, al tiempo que se aproximan al campo de batalla. Entre ambos, una amplísima explanada cubierta de sangre y vísceras de cadáveres que todavía están recientes. Miles de soldados se alinean e increpan, dispuestos para recibir tu fatídica orden de ataque. ¿Estás preparado para afrontarlo? ¿Estás preparado para ser un Warlord?



CPU: Pentium 233 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 400 MB • **Tarjeta 3D:** No (se recomienda) • **Multijugador:** Red, módem, internet (TCP/IP, IPX)

TECNOLOGÍA:	80
ADICCIÓN:	85

«Battlecry» es un juego muy cuidado en todos los aspectos y con unos gráficos de gran calidad. El sistema de juego es idéntico al de muchos otros programas y todos los textos aparecen en inglés. El equilibrio entre estrategia y JDR está perfectamente conseguido.

puntuación total **82**



Warlords: Battlecry

Los señores del acero

«Warlord: Battlecry» es un juego de estrategia en tiempo real. En un mundo fantástico en el que reinan la magia y el acero, las diferentes razas que lo habitan -incapaces de convivir en paz- se enfrentan desde tiempo inmemorial en pos de un control absoluto del territorio. En consecuencia, nuestra única misión será la de aplastar a todos los enemigos que osen cruzarse en nuestro camino o que traten de oponerse a nuestros planes de conquista. Para conseguirlo, tendremos que explotar todos los recursos naturales que encontremos, guerrear para obtener nuevas victorias y mejorar la potencia bélica de nuestro ejército.

Aunque a priori esta idea no sea muy original, «Battlecry» se diferencia de otros títulos míticos del género porque presenta una comunión perfecta entre los juegos de estrategia en tiempo real y los de rol. Al igual que en los buenos juegos de rol, en «Warlords» cobra una importancia absoluta la figura del héroe. El héroe es el protagonista de nuestra aventura y nuestra unidad más valiosa. Él será el comandante en jefe de nuestro ejército y aumentará su nivel de experiencia con cada nueva refriega. Además, según vayamos avanzando y mejorando las habilidades de nuestro héroe, surgirán nuevos y valiosos colaboradores –aliados- dispuestos a unirse a nuestra causa.

MUCHAS OPCIONES

Pero antes de comenzar nuestra aventura tendremos que seleccionar la raza a la que queremos pertenecer. Hay nueve diferentes: humanos, enanos, muertos vivientes, bárbaros, minotauros, orcos, elfos altos, elfos de madera y elfos oscuros. Cada una de ellas presenta sus propias características y unidades. Más adelante podremos seleccionar la profesión de nuestro héroe (guerrero, malvado, sacerdote o hechicero), la especialidad que practica y su habilidad característica, ya sea mágica o no. La lista de opciones es realmen-

Algunas búsquedas nos permitirán aliarnos con otras razas del juego



Un hechicero y su aprendiz presencian el violento impacto de un meteorito cuando éste colisiona con la superficie terrestre.



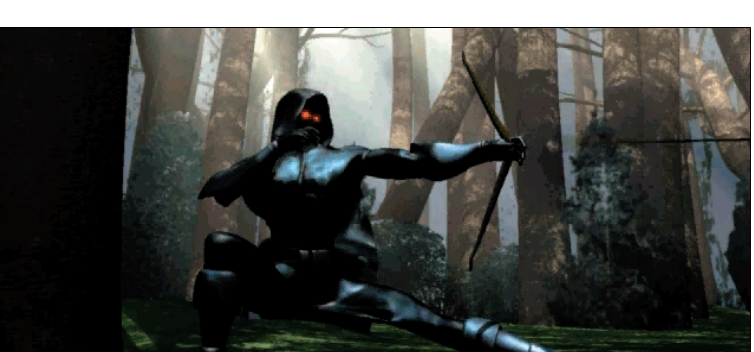






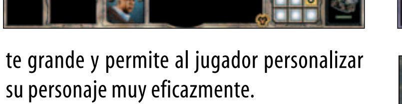


A diferencia de otros juegos, no hay que construir minas para extraer recursos, sólo expoliarlas.



«Battlecry» representa una comunión perfecta entre los juegos de estrategia y los de rol



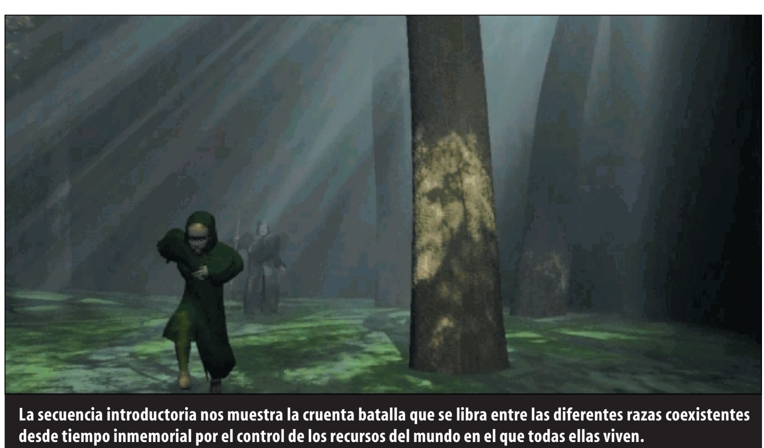






te grande y permite al jugador personalizar su personaje muy eficazmente.

En lo referente al desarrollo del juego, «Battlecry» presenta pocas novedades respecto a otros títulos semejantes. Para vencer a nuestros enemigos tendremos que descubrir los secretos de un territorio inexplorado –oculto en la clásica 'niebla de guerra'-, obtener recursos suficientes (oro, hierro, minerales y cristal) para construir nuevas y mejores unidades y salvaguardar nuestro templo o Torre del Homenaje de los ataques de los adversarios. Para construir nuevas edificaciones dispondremos de varias unidades básicas de construcción -los obreros propiamente dichos, los generales y los héroes-, que nos permitirán desarrollar nuevas armas y unidades siempre y cuando dispongamos de los recursos necesarios. El número y el tipo de unidades que vamos a poder desarrollar vendrá siempre determinado por el tamaño de nuestra torre del homenaje. Cuanto mayor sea su altura, mayor será el nivel general de nuestras tropas y mejores unidades podremos desarrollar. Pero no todo va a ser guerrear. A lo largo de nuestra aventura, encontraremos diferentes quests o búsquedas que realizar. Las búsquedas son misiones especiales llevadas a cabo por un héroe para conseguir aliados u obtener determinadas recompensas. Sólo tendremos acceso a estas búsquedas cuando encontremos edificios especiales, como son los Mausoleos, las Pirámides y los Santuarios. En ocasiones, estas búsquedas nos permitirán aliarnos con otras razas para derrotar a un enemigo común. Y he aquí otro de los aspectos novedosos que presenta «Battlecry»: la posibilidad de comandar hordas formadas por razas distintas.



La secuencia introductoria nos muestra la cruenta batalla que se libra entre las diferentes razas coexistentes desde tiempo inmemorial por el control de los recursos del mundo en el que todas ellas viven.

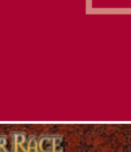
UN JUEGO MUY CUIDADO

En cuanto a los aspectos técnicos del juego, decir que el motor gráfico es el típico de esta clase de programas y ofrece la consabida perspectiva isométrica. Los gráficos son pequeños pero están perfectamente diseñados. Todas las unidades están muy trabajadas y son fácilmente diferenciables entre sí; hay una gran variedad de edificios para construir y todos son realmente bonitos, especialmente nuestra Torre del Homenaje –Ziggurat en el caso de las razas más primitivas-, que llegará a convertirse en un espléndido palacio con el paso del tiempo. El sonido también es bastante bueno, tanto en su faceta de banda sonora como en la adecuada elección de los efectos que oiremos durante el juego. Sólo una pega reseñable: para variar, y aunque el manual del usuario haya sido traducido al castellano, todas las voces y textos del juego aparecen en inglés.

«Battlecry» es un título realmente interesante para todos aquellos que disfruten con los juegos de estrategia en tiempo real, gracias a que ha sido cuidado hasta el más mínimo detalle en todos sus aspectos y a que combina elementos de rol con elementos de estrategia. Lo cierto es que no aporta nada original –exceptuando la evolución de nuestro héroe, las búsquedas y el hallazgo de las hordas mixtas-, pero ofrece grandes dosis de acción, rol y estrategia para todos aquellos que se decidan a probarlo.

I.C.C.

Nueve especies diferentes







«Battlecry» nos brinda la posibilidad de elegir la raza de nuestro héroe entre nueve distintas, pertenecientes a uno de los tres grandes grupos: razas civilizadas, primitivas y mágicas. Cada una de ellas tiene sus virtudes y defectos, así como sus propias unidades y edificios. Esta elección determinará nuestra forma de afrontar cada misión ya que, mientras que algunas razas son más proclives a producir un gran número de unidades, otras crearán menos unidades pero más poderosas. La elección de nuestra raza condiciona también las alianzas que podremos realizar a lo largo de nuestra aventura. Por ejemplo, un jugador humano podrá aliarse fructíferamente con elfos o enanos, pero nunca –no sin ser penalizados- con muertos vivientes u orcos. Asimismo, las búsquedas disponibles para cada raza dependerán también de la especie con la que juguemos. Dado que obtenemos las búsquedas en edificios especiales (mausoleos, santuarios o pirámides), la especie y la orientación que nuestro héroe profese (ya sea benévolo, neutral o caótico) determinará en cuál de ellos encontraremos aliados o premios.





Punto de Mira

- Compañía: **SEGA/RASTER PRODUCTIONS**
- Disponible: **DREAMCAST**
- Género: **ARCADE**



Trabajando codo con codo con John Carmack y el resto de genios de id Software, y gozando del apoyo de Sega, Raster Productions presenta el primer intento serio por ofrecer a los usuarios de las consolas la porción de un pastel hasta ahora exclusivo de los poseedores de un PC: el juego a través de Internet. La versión Dreamcast, condenada a ser un sucedáneo del original por las limitaciones técnicas a las que debe hacer frente, ofrece a pesar de todo momentos geniales y nos permite experimentar sensaciones totalmente desconocidas hasta la fecha a este lado del televisor. Una vez más Dreamcast da en el clavo.

VMU • Jump Pack • Teclado, Ratón • VGA Box

TECNOLOGÍA:	80
ADICCIÓN:	88

La acción multijugador a través de Internet es rápida y fluida, ofreciendo una experiencia hasta ahora desconocida para los usuarios de consola. La limitación a 4 jugadores en todas las partidas le impide alcanzar el grado de brillantez de la versión PC. La conversión ha sido llevada a cabo de forma brillante en gráficos, sonido y jugabilidad.

puntuación total **86**



Quake III Arena

A tiros con el televisor

Pese a la rimbombante retórica que acompañó al lanzamiento de Dreamcast hace un año en relación a sus capacidades online, lo cierto es que los primeros doce meses de la consola en el mercado han sido una desilusión para los que esperaban sacar provecho del módem para algo más que navegar por Internet a través de su televisor. El original «Chu Chu Rocket» sirvió para aplacar los ánimos de los más conformistas, pero para el jugador hardcore seguía siendo difícil perdonar a Sega por retrasar tantísimo la puesta a punto de una infraestructura online decente y por el lanzamiento descafeinado de productos como «Sega Rally 2» sin la opción de juego en red. Sin embargo, la versión Dreamcast de «Quake III Arena» es una pieza de software magnífica bajo cualquier criterio de calidad, pero además reúne dos condiciones que vienen a resumir sendas capacidades de la consola prácticamente desaprovechadas hasta la fecha. La primera es la facilidad con la que es posible transferir un juego de PC de la mayor complejidad sin que se aprecie un descenso crucial en el rendimiento, y la segunda es obviamente la posibilidad de ofrecer una experiencia multijugador real a través del cable telefónico. «Quake III» resulta de la combinación de las dos actividades anteriores llevadas a cabo con maestría: un juego que casi logra recrear a la perfección una de las experiencias de acción online más adictivas de la historia de los ordenadores. Y decimos casi porque la versión Dreamcast de «Quake III» posee una pequeña pero importante limitación que la aleja significativamente de la diversión potencial que atesora su hermana de PC: el número máximo de jugadores, tanto a través de Internet como haciendo uso de los bots del

Sin llegar a emular al 100% a la versión para PC, se ha conseguido una conversión digna





Algunos rincones de los distintos escenarios son auténticas trampas mortales.

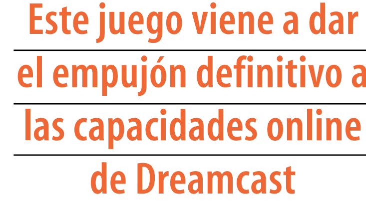


Un pequeño encontronazo sin importancia que se resolverá en breve.



En la versión DC de «Quake III» se ha respetado el diseño artístico original del juego.



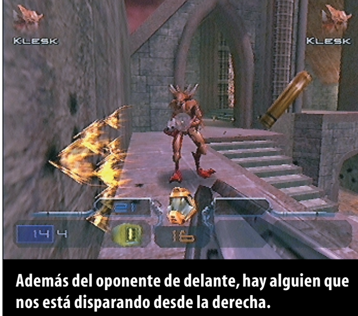


Cuando los oponentes abandonan sus escondites se produce el enfrentamiento definitivo.

Este juego viene a dar el empujón definitivo a las capacidades online de Dreamcast



Este jugador nos espera justo por el lado que no es. Habrá que darle una pequeña lección.



Además del oponente de delante, hay alguien que nos está disparando desde la derecha.



Uff, vaya situación comprometida ¿Quién de los dos disparará primero?

Uno de los puntos negros es la reducción del número de jugadores, que sólo podrán ser cuatro

juego, ha sido reducido a 4. La consecuencia inmediata de lo anterior es que habremos de despedirnos de las apocalípticas partidas en red con hasta 32 jugadores en favor de batallas más calmadas, donde la estrategia cobra irremediablemente un papel superior, pero que sin duda alguna dejarán algo fríos a los que esperaban una réplica exacta del original. Una vez ha quedado expuesto el "punto negro", podemos seguir hablando de las virtudes del esfuerzo online de Sega, que no son pocas. A su favor, desde luego, cuenta con un juego en red casi totalmente libre de lag y con una media de partidas sin caídas considerablemente más alta que en un ordenador con un módem de 56k. Es cierto que el modo Capturar la Bandera no es muy excitante con sólo 4 jugadores, pero los Deathmatches siguen proporcionando altísimas dosis de emoción. No es raro perder la noción del tiempo durante varias horas mientras resolvemos agravios particulares con personas de carne y hueso, que, aunque quizá menos desafiantes y exigentes que los bots, siempre ofrecerán peleas mucho más excitantes. Y es que es increíble la capacidad de inmersión que ofrece la posibilidad de enfrentarnos a un enemigo de carne y hueso.

Técnicamente, el juego es una muestra más de la potencia de la máquina de Sega, y ciertamente servirá para tapar la boca de aquellos que creían imposible una conversión tan nítida. Obviamente, se aprecia un descenso de calidad gráfica con respecto a las aceleradoras más potentes, aunque sería injusto no calificar a «Quake III» como uno de los títulos más vistosos de la consola, sobre todo por el diseño arquitectónico de los escenarios y la altísima calidad de las texturas. Se echan de menos algunos niveles del original que tuvieron que ser descartados o readaptados, aunque a cambio se incluyen otros exclusivos de la versión Dreamcast desarrollados con las capacidades de la máquina en mente, varios de los cuales alcanzan una gran altura (Blue Monday o Gaze of the Abyss, entre otros). La velocidad se mantiene alta (30 fps) y constante, viéndose ralentizada únicamente en extraños momentos de sobre-explotación destructiva. El diseño y animación de los personajes es virtualmente idéntico al de la versión PC, siendo los efectos de las explosiones el punto más discreto del juego. De cualquier forma, el esplendor visual de «Quake III» es aplastante en todos los sentidos, aunque muchos se preguntan si no hubiera valido la pena rebajarlo a fin de hacer posibles peleas con más jugadores. El aspecto sonoro está igualmente cuidado, no apreciándose diferencia alguna con respecto al original. Y así llegamos al balance final del juego, que no puede ser más que positivo si tenemos en cuenta el importantísimo paso que supone en la historia de los videojuegos para consola. «Quake III», en efecto, es el primero en proporcionar una experiencia idéntica en naturaleza a las que vienen disfrutando desde hace algunos años los usuarios de PC. Prepara el camino para la llegada progresiva de nuevos productos similares (vienen a la mente «Unreal Tournament» o «Half-Life»), y es en sí mismo un programa de entretenimiento muy sólido, con la garantía que le proporciona haber sido ideado por algunas de las indiscutibles mentes privilegiadas del sector de los (y que, accidentalmente, no vienen de Japón).

D.O.P.

Más que una ayuda, una necesidad



La jugabilidad de «Quake III Arena» en Dreamcast es todo lo brillante que resultó en PC, aunque conviene matizar. A los usuarios exclusivos de consola que busquen maximizar a tope la experiencia les interesará desesperadamente hacerse con el teclado y el ratón de Sega (periféricos, por otra parte, indispensables para navegar eficientemente por Internet). El control por medio del mando estándar sigue el esquema de los juegos de Turok en Nintendo 64. Esta combinación, aunque decente, queda lejos de proporcionar la agilidad e inmediatez del combo teclado/ratón, hasta el punto de dificultar significativamente el éxito de las partidas en red.



El juego Offline



A pesar de que «Quake III» ha sido concebido con el modo de juego online en mente, la experiencia offline ofrece toda una gama de modos de juego que no pueden ser pasados por alto. En primer lugar tenemos el modo de un jugador, un recorrido a través de las 20 fases del juego en el que nos enfrentaremos a los bots controlados por la máquina, ajustables según 5 niveles de dificultad (siendo los 2 últimos desesperadamente duros). Entre las 20 batallas de este modo se encuentran 5 peleas cara a cara con poderosos jefes, el último de los cuales (Xaero) pondrá a prueba nuestra habilidad. El jugador que logre superar estas pruebas se verá recompensado con "Señores de la Arena", un mini-juego para el VMU en el que tendremos que salir de un enrevesado laberinto similar al de las páginas de un libro de pasatiempos. Superando el laberinto correspondiente a cada nivel de dificultad habremos abierto todos los trucos del juego, a los que podremos acceder de ahora en adelante por medio del menú de pausa. Raster también se ha preocupado lo suficiente por los usuarios de Dreamcast como para incluir un modo multijugador para hasta 4 jugadores a pantalla partida. Es cierto que ciertos niveles no están disponibles en este modo y que el nivel de detalle disminuye de forma abismal, pero todo funciona de forma fluida y se ofrecen todas las variantes del juego en red.

Punto de Mira

- Compañía: **DINAMIC**
- Disponible: **PC**
- Género: **SIMULADOR DEPORTIVO**



Uno de los deportes más olvidados últimamente por los simuladores deportivos de PC es el boxeo, y eso a pesar de que se trata de un deporte que ha conocido juegos muy interesantes en el pasado

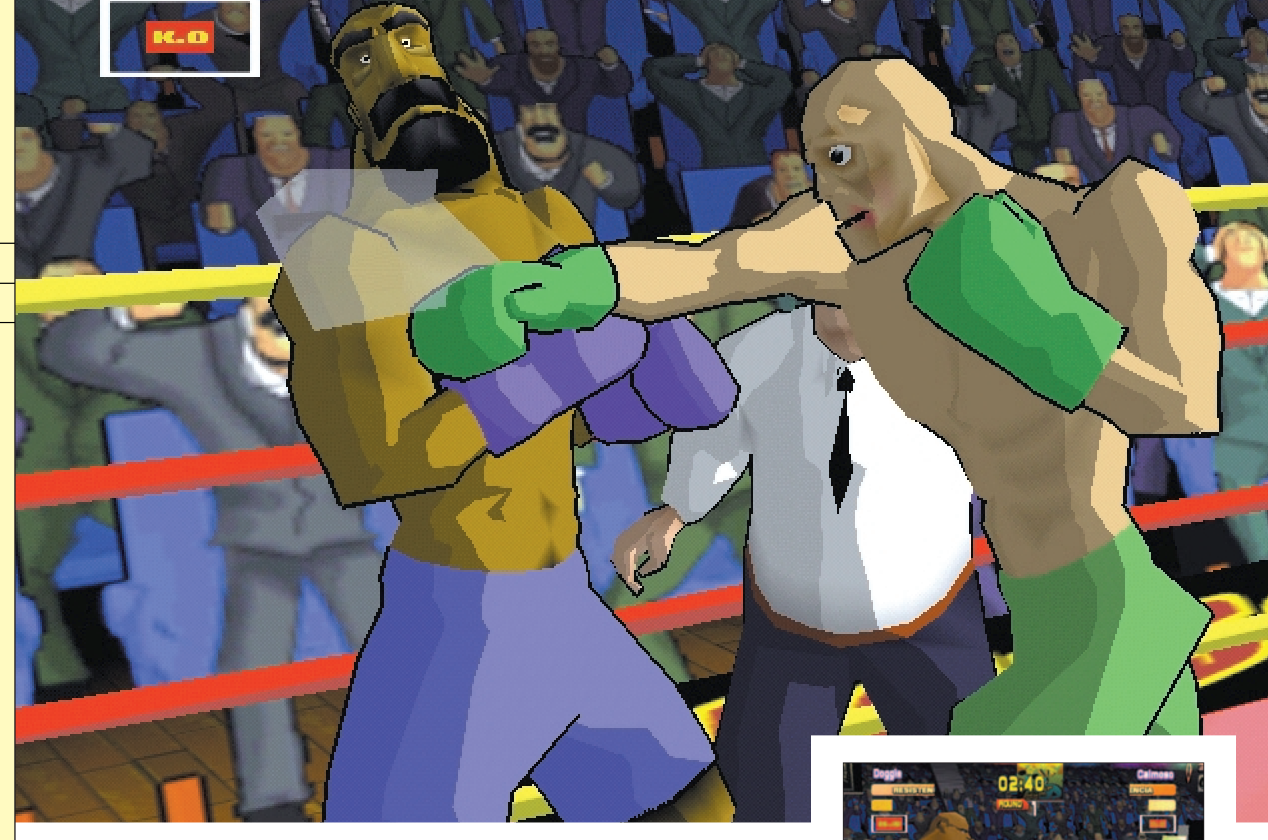


CPU: Pentium 200 MHz • **RAM:** 16 MB • **HD:** 250 MB • **Tarjeta 3D:** No (recomendada) • **Multijugador:** Sí (Red local)

TECNOLOGÍA:	60
ADICCIÓN:	68

El planteamiento del juego es original y durante un tiempo resulta bastante divertido. La escasez de posibilidades en sus modos de juego limita mucho la vida útil del título. El acabado gráfico resulta muy interesante, aunque queda ensombrecido por sus abundantes problemas.

puntuación total **65**



Live! Boxing

Boxeo descafeinado

«Live! Boxing» es un simulador de boxeo hecho desde un punto de vista totalmente arcade, así que no esperéis boxeadores reales, ni el Cinturón de la Federación Mundial, ni nada por el estilo. De hecho a la hora de jugar podremos elegir entre dos únicos modos: uno individual en el que controlaremos todos los aspectos en la carrera profesional de nuestro personaje y otro multijugador en el que podremos competir contra otra persona a través de una red local en un único combate. Y es que precisamente el mayor problema que padece el juego es que en algunos aspectos resulta demasiado simple y carente de profundidad, tanto para un arcade como para un simulador. En el modo individual podremos elegir el boxeador al que controlaremos de entre una lista de 33 posibles candidatos cada uno de ellos con sus propias características de fuerza, resistencia, fondo o agilidad. Luego, una vez comenzado el juego, se nos ofrecerán a través de un interfaz bastante simple diferentes cursos de acción. El primero y más evidente es el de entablar un combate con el púgil que está justo por encima nuestro en el ranking. De hecho el objetivo del juego es derrotar a los otros 32 boxeadores para llegar a ser el número 1 mundial. Para ello habrá que entrenar y tanto los entrenamientos como los combates por el título cuestan dinero, así que otra de las opciones será elegir un contrincante y combatir contra él, apostando por nosotros mismos. Si no tenemos dinero ni para apostar podremos pedir un préstamo a unos mafiosos italianos que estarán encantados de rompernos las piernas si no se lo devolvemos a tiempo. Todas estas opciones abren suficientes posibilidades como para que el juego parezca en un principio muy prometedor, y efectivamente, al comenzar a jugar resulta divertido y variado. Desgraciadamente, esta diversión se acaba al comprobar la que la dificultad no está demasiado bien graduada y que hay que subirla hasta el máximo para que el juego suponga más o menos un desafío. Por lo que respecta al sistema de control, como ya hemos mencionado, tampoco escapa a la sencillez general del juego. A la hora de combatir utilizaremos los botones para los puñetazos y las guardias que, además, podremos combinar con los botones de dirección. El repertorio de golpes así obtenido no es demasiado amplio. Gráficamente «Live! Boxing» presenta un acabado muy original. Todos los personajes están modelados en 3D, pero en vez de aplicar las tradicionales texturas extremadamente detalladas para darles un aspecto lo más realista posible se ha optado por la aproximación opuesta, dejando los polígonos que forman a los boxeadores sin apenas suavizar y dándoles unas texturas totalmente planas. Evidentemente, el primer beneficio de este método es el ahorro en la potencia necesaria para "mover" el juego, pero además se ha conseguido también dar a los boxeadores un aspecto muy interesante, casi de cómic, que resulta muy efectivo. Desgraciadamente el motor del juego tiene muchos problemas para detectar la colisión de objetos y a menudo tenemos que contemplar cómo nuestro puño se hunde, literalmente, en el rostro del contrario o cómo un boxeador atraviesa en parte el ring cuando cae noqueado.

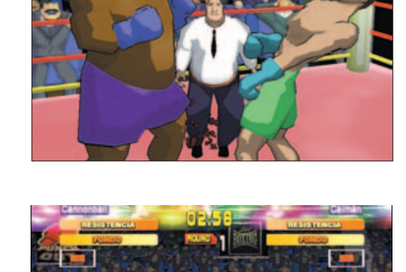
Dinamic no ha conseguido completar un trabajo redondo y ha dejado pasar la oportunidad de rellenar un importante vacío con una obra destacada. «Live! Boxing» se limita a ser un juego aceptable, que merece la pena probar porque es original y puede ofrecer un rato de diversión, pero que está lejos de ser el juego de boxeo que todos los aficionados esperan para el PC.

J.P.V.



Los golpes más fuertes provocarán que la cara del oponente sangre, aunque esta característica se puede deshabilitar.





Los boxeadores tienen aspectos y tamaños de lo más dispares en este juego.

Punto de Mira

- Compañía: **RED STORM ENTERTAINMENT / UBI SOFT**
- Disponible: **PC**
- Género: **ESTRATEGIA**



Esta tercera parte del simulador de lucha antiterrorista, «Rainbow Six», incluye nuevas y peligrosas misiones encubiertas



CPU: Pentium II 266 MHz • RAM: 64 MB •HD: 600 MB •Tarjeta 3D: No (recomendada) • Multijugador: Sí (TCP/IP)

TECNOLOGÍA:	75
ADICCIÓN:	80

El realismo conseguido es francamente espectacular y consigue trasladar al jugador al día a día de un comando especial. La originalidad del juego es prácticamente nula y las pocas mejoras introducidas no justifican una edición del mismo programa. El interfaz del juego resulta demasiado complejo y exige demasiado tiempo para controlarlo de una forma adecuada.

puntuación total **70**



Rainbow Six: Cover Ops Essentials

Cuerpos de élite

Tras obtener un más que sonado éxito como escritor de novelas de intriga política con trasfondo bélico –especialmente las protagonizadas por el agente Jack Ryan–, el novelista Tom Clancy asumió que su método para conectar con el gran público consistía en desvelar todos los secretos de los organismos de defensa más prestigiosos de los Estados Unidos. Después de arremeter fieramente contra la CIA, el FBI y el gobierno norteamericano –y obtener por ello pingües beneficios–, Clancy decidió que le había llegado el turno a la policía estadounidense, concretamente al cuerpo de operaciones especiales. Viendo que las páginas de un libro se le quedaban pequeñas para reflejar toda la emoción y el peligro que estos valientes sienten en sus carnes, Clancy se decidió a fundar su propia compañía desarrolladora de software –Red Storm Entertainment– para diseñar un juego que representara de la forma más realista posible las estrategias utilizadas por una unidad antiterrorista. En 1996 apareció dicho juego, que fue llamado «Tom Clancy´s Rainbow Six», y después vendrían varios discos de misiones e incluso una segunda parte («Rogue Spear») que mejoraba el motor gráfico y refinaba el sistema de juego. Ahora llega a nuestras pantallas «Covert Ops», la tercera parte de un juego destinado a los adictos de los juegos de estrategia en tiempo real.



La planificación de la misión se realiza en un mapa 3D del escenario, previo a la acción.



Primer paso: seleccionar la composición de nuestro escuadrón. Podremos encarnar a un español.



Nuestras tropas nos seguirán fielmente y además nos cubrirán las espaldas en todos los frentes.

Como era de esperar, «Covert Ops» ofrece pocas novedades respecto a anteriores ediciones del programa. A pesar de permitirnos participar en misiones encubiertas contra cárteles sudamericanos y de dar mayor importancia al tutorial del juego (el primer cd está únicamente destinado al entrenamiento), el engine 3D es prácticamente idéntico y el sistema de juego sigue siendo igual de complicado. Pero éste es un juego contradictorio, ya que su mayor defecto es también su mejor virtud: la dificultad. El realismo exacerbado que el juego pretende, exige una adecuada y milimétrica planificación de cada una de las misiones para triunfar.

Tras seleccionar a los miembros de nuestro escuadra, podremos estudiar cada emplazamiento mediante un plano tridimensional y diseñar la estrategia de cada equipo. El equipamento que utilicemos en cada casa también será determinante para el éxito o el fracaso de nuestra misión.

Podemos asegurar sin miedo a equivocarnos que «Covert Ops» apasionará a los adeptos a la estrategia militar inspirada en tácticas reales –debido a sus altas cotas de realismo y a su adicción– mientras que horripilará indefectiblemente a todo aquel que reniegue de los juegos complicados o que prefiera más acción que estrategia.

I. C. C.

Punto de Mira

Compañía: **CRYO/EKO**
Disponible: **PC**
Género: **ARCADE**



Cryo nos sorprende con este hilarante juego de plataformas que encierra mucho más de lo que puede apreciarse en él a primera vista



CPU: Pentium 266 MHz • RAM: 32 MB • HD: 120 MB • Tarjeta 3D: Sí (Direct 3D 4 MB) • Multijugador: No

TECNOLOGÍA:	80
ADICCIÓN:	80

La calidad de los efectos visuales es excepcional, especialmente en lo que se refiere a las luces y a las sombras. A veces el juego puede resultar bastante complicado, ya que el planteamiento de algunos puzzles no es demasiado lógico. La mezcla de los elementos tradicionales del género con el sistema de hechizos propio de «Gift» da lugar a un juego bastante original.

puntuación total **75**

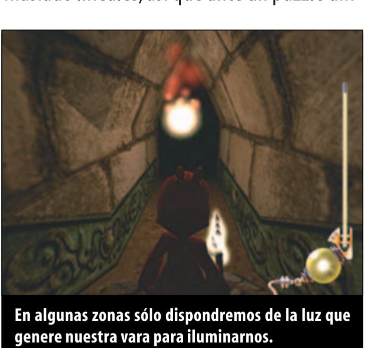


Gift

Hágase la luz

Lo primero que llama la atención al jugar a «Gift» es su planteamiento humorístico, desde su descabellado argumento que gira alrededor de un videojuego que nadie consigue completar y una princesa que se cree Blancanieves, hasta las múltiples secuencias, animadas con el propio motor del juego, que salpican la acción introduciendo pequeños gags. Luego, a la hora de jugar, «Gift» presenta todos los elementos tradicionales de los juegos de plataformas 3D, pero haciendo un gran énfasis en los puzzles de ingenio que llegan a convertirse en los verdaderos protagonistas del juego, por delante incluso de los saltos de plataforma en plataforma o de los enfrentamientos con los enemigos.

A pesar del planteamiento cómico del juego, estos puzzles no son en absoluto sencillos y de hecho en algunas ocasiones su solución es realmente complicada. Afortunadamente los niveles de «Gift» son muy extensos y no demasiado lineales, así que ante un puzzle difícil siempre queda la posibilidad de seguir explorando en otra dirección a la espera de la idea brillante.



En algunas zonas sólo dispondremos de la luz que genere nuestra vara para iluminarnos.



En este puzzle además de empujar este bloque tendremos que procurar no salirnos de su sombra.



El juego está repleto de secuencias animadas. Por fortuna también está completamente traducido.

Uno de los conceptos más originales del juego es el uso que hace de las luces y las sombras como parte fundamental de la acción. El protagonista del juego, Gift, está equipado con una vara que, además de blandirla directamente para golpear a algunos enemigos también se puede utilizar para lanzar hechizos empleando la energía repartida por los niveles. Podremos elegir entre cinco hechizos diferentes que seleccionaremos buscando y golpeando un cristal especial del color correspondiente. Todos los hechizos están relacionados con la luz y así, si golpeamos el cristal amarillo podremos proyectar luz que nos permitirá protegernos contra las sombras y matar a determinados enemigos, pero si golpeamos el cristal negro nuestra vara proyectará sombras que nos harán invisibles. Combinando estos hechizos con los elementos habituales en los puzzles tales como interruptores, palancas y objetos que arrastrar o empujar, «Gift» consigue una jugabilidad muy rica y llena de posibilidades.

Hay que destacar que esta importancia de las luces y las sombras se ha trasladado de manera excepcional al apartado gráfico, en el que todos los efectos luminosos poseen una calidad impresionante, especialmente en lo que se refiere a las sombras generadas tanto por los personajes como por los objetos de los distintos escenarios que son calculadas en tiempo real con un asombroso realismo. El resto de los gráficos del juego, sin poseer la misma calidad que la iluminación, también son bastante buenos. Concretamente, el personaje protagonista está renderizado con un elevado nivel de detalle y posee una amplia gama de movimientos.

Desgraciadamente, a pesar de todas sus virtudes, «Gift» no está exento de puntos negros, como la ya mencionada excesiva dificultad de algunos de sus puzzles, la abundancia de situaciones de muerte instantánea o, directamente relacionada con esta última, la ausencia de puntos de grabación dentro del nivel; todo ello combinado puede convertir a veces el juego en una experiencia frustrante de repetición de niveles.

En cualquier caso, si estás dispuesto a invertir en «Gift» algo más del esfuerzo necesario para completar la mayoría de los juegos de plataformas, obtendrás la recompensa de un juego interesante y complejo del que te costará despegarte.

J.P.V.

Punto de Mira

- Compañía: **WANADOO**
- Disponible: **PC**
- Género: **AVENTURA GRÁFICA**





Uno de los géneros más curiosos en la reciente historia de los videojuegos es el de las aventuras históricas, aunque «Vikingos» es un buen ejemplo de las limitaciones de esta nueva tendencia

Vikingos

¿Un propósito loable?





Para poder zarpar tendremos que distribuir todas nuestras mercancías por el territorio vikingo.



La elección de las mercancías para exportar vendrá a determinar el éxito de nuestra misión.

En los últimos tiempos han aparecido muchas aventuras gráficas inspiradas en los sucesos históricos más notables de la humanidad. La compañía francesa Cryo ha sido líder en esta tendencia, ofreciendo juegos como «Pompeya», la serie de «Egipto» o el más reciente «Louvre». En este tipo de programas, el jugador se enfrenta con una aventura de corte clásico que reproduce fielmente –tomándose más o menos licencias según el programa del que se trate– las circunstancias históricas de una determinada época. El mayor reclamo –o coartada, según lo veamos– de este tipo de juegos es agregar un fuerte componente didáctico a la aventura propiamente dicha, de tal forma que podamos aprender o perfeccionar nuestros conocimientos de historia al tiempo que nos divertimos. Se trata de productos recomendables para toda la familia, ya que hacen gala de trabajados renders y muchos minutos de películas interactivas, lo que les confiere un envidiable y muy atractivo aspecto visual. No obstante, esta serie de juegos adolece de grandes carencias para cualquier jugador experimentado, ya que resultan más contemplativos que participativos, poco profundos e incluso aburridos.

En esta ocasión le llega el turno a la era de los vikingos. Nuestra historia es la del valiente Hjalmar mano de hierro, hijo de Ingmar el poderoso, y dirigente del ejército de los Berserk –de los que la leyenda dice que su sangre es una mezcla de sangre de oso y lobo–. En un principio, tres bravos jefes vikingos destacaron del resto, repartiéndose por su valía las más importantes extensiones de tierras conocidas. Estos tres amigos eran Ingolf –señor de Groenlandia–, Haraldson –regente de Noruega– y el susodicho Ingmar –rey de Islandia–, quien crió a un hijo llamado Hjalmar. Ingmar envió a su joven primogénito a Noruega para que creciera escuchando los consejos del próspero Haraldson, que por aquel entonces era el segundo hombre más importante de la provincia después de Olaf. Las iban bien pero la desgracia no tardaría en llegar, cuando el viejo Ingmar fue asesinado y su hijo se convirtió en el principal sospechoso. Nuestra misión comienza aquí, justo cuando intentamos recuperar el hacha de nuestro padre y limpiar su nombre.

Lo primero que sorprende es que, por más que exploramos la caja, el sello de Cryo no aparece por ninguna parte. Las sorpresas continúan cuando ejecutamos el juego; aunque el sonido parece decente los gráficos están trasnochados y ofrecen una resolución pésima. Además, los enigmas son realmente simples, siendo la lucha contra el interfaz nuestro mayor reto. Un título que, de haber aparecido hace diez años, podía haber sido un buen juego pero que, en los albores del siglo XXI, parece casi un chiste.

I.C.C.

CPU: Pentium 133 • RAM: 16 MB • Disco Duro: 24 MB • Tarjeta 3D: No • Multijugador: No

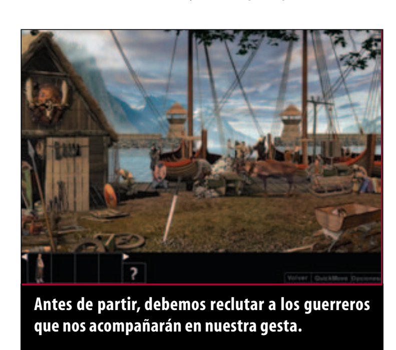
TECNOLOGÍA:	40
ADICCIÓN:	60

No ofrece el mínimo de calidad exigible en estos momentos. El obsoleto motor gráfico parece sacado de las antiguas producciones de Dynamix, concretamente de juegos como «Rise Of The Dragon» o «Heart Of China». Los enigmas del juego son planos y tan sencillos que parece un título para niños.

puntuación total **45**



El comercio y la interacción con los personajes del juego es imprescindible para avanzar en el juego.



Antes de partir, debemos reclutar a los guerreros que nos acompañarán en nuestra gesta.



Nuestra aventura comienza precisamente en las calles del poblado que nos vio nacer.

Las aventuras del 2000

Para mantener la tradición de los últimos años, aquí tenéis la lista de aventuras gráficas previstas para el 2001. Otras muchas se irán anunciando a lo largo del año.

EN VENTA

La Fuga de Monkey Island. LucasArts.
The Longest Journey. Funcom.
Drácula 2. Wanadoo.
Egipto 2. Cryo.
El Tesoro de Isla Alcachofa. Alcachofa Soft.
Mortadelo y Filemón (2 t.). Zeta Multimedia.
Zipi y Zape (2 t.). Zeta Multimedia.
El Capitán Trueno. Zeta Multimedia.
La Ruta hacia El Dorado. Ubi Soft.
Roma: Testamento del César. Montparnasse.
Stupid Invaders. Ubi Soft.

EN PREPARACIÓN

Runaway. Péndulo Studios.
Simon the Sorcerer 3D. Headfirst.
RealMyst. Cyan.
Myst III. Presto Studios.
La Leyenda del Profeta y el Asesino (2 títulos). Arxel Tribe.
Casanova. Arxel Tribe.
Hitchcock, The Final Cut. Arxel Tribe.
Necronomicon. Wanadoo.
El Rey Arturo. Cryo.
Jerusalén. Cryo.
Atlantis III. Cryo.
The Westerner. Revistronic.
Heavy Money. Revistronic.
The Ward. Fagile Bits.
The Mystery of the Druids. House of Tales.
The Wachmaker. Trecision.
Hopkins FBI 2. MP.

SIN DISTRIBUIDOR

Galador, Curse of the Prince. Topware.
Gilbert Goodmate. Prelusion.
The Forgotten (I y II). Dreamcatcher.
The Crystal key. Dreamcatcher.
Riddle of the Sphinx. Omni.
Adventure at the Chateau d'Or. Karma Labs.
Tony Tough and the Night of the Roasted Moths. Protonic.
Schizm. LK Avalon.
Mystery Game. Digital Soapbox.
Nancy Drew (2 títulos). Dreamcatcher.
Dark Crystal. Tremor.

RUMORES

Broken Sword III. Revolution.
Gabriel Knight IV. ¿Sierra?
2 aventuras secretas de LucasArts.
Aventura de Tim Schafer. ¿Consolas?
Aventura gráfica hecha por ex-trabajadores de Sierra.





ROMA: TESTAMENTO DEL CÉSAR

Sesión Continua

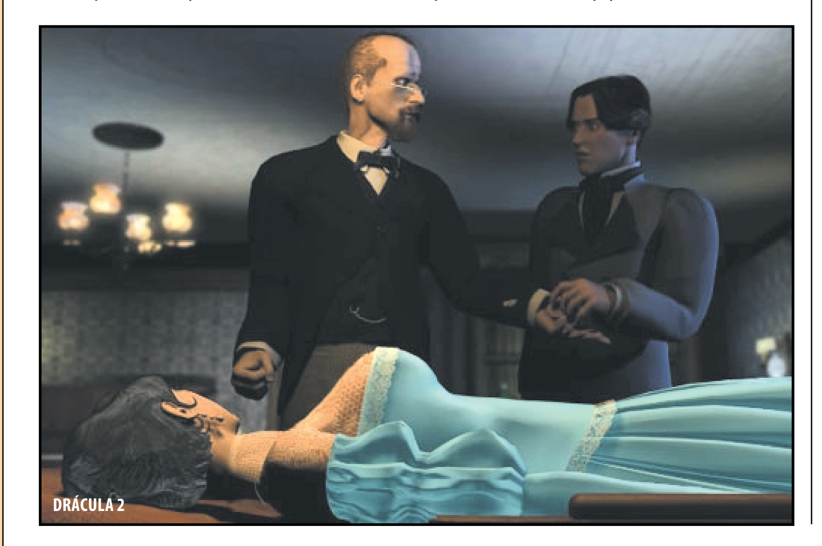
Con más de 25 años a sus espaldas, el género de la aventura se apresta a cambiar de milenio con renovadas fuerzas. Los lanzamientos se suceden a un ritmo vertiginoso y, salvo excepciones del calibre de «Runaway», todo parece indicar que el futuro se centra, casi exclusivamente, en las tres dimensiones.

Cuando, en el pasado mes de abril, LucasArts anunció la publicación de «La Fuga de Monkey Island», rápidamente se convirtió en la aventura gráfica más esperada. Una vez publicada, su calidad no ha sorprendido a nadie, si se tiene en cuenta el pedigrí de la compañía. La sorpresa del pasado año 2000 tiene otro nombre: «The Longest Journey», de Funcom. Pese a no disponer de ningún elemento revolucionario, esta aventura ha batido récords de puntuación en todo el mundo, y ha recibido numerosos galardones. «The Longest Journey» se apunta a la moda de los gráficos renderizados en 2D y personajes en 3D. Los fondos, los vídeos y los efectos especiales poseen una calidad exquisita. No obstante, el punto álgido del juego es la historia: un cuento épico de continuas sorpresas perfectamente encadenadas, que narra las aventuras de la joven artista April, la única persona que puede viajar entre dos universos paralelos: Arcadia, un mundo de fantasía medieval, y Stark, un planeta futurista al más puro estilo «Blade Runner». Ella será la encargada de restablecer el equilibrio entre ambos mundos, antes de que se destruyan. La fascinante trama sólo se ve entorpecida por unos diálogos excesivamente largos pero, al fin y al cabo, eso es parte de la esencia de las aventuras gráficas. Pese a disponer de una perspectiva idéntica a «La Fuga de Monkey Island», «The Longest Journey» se maneja con el ratón: al pinchar en un lugar, April se dirige hacia allí, o se abre un menú de iconos para examinar, hablar, coger y usar, si se trata de un objeto o persona. Además, es una de las aventuras más largas de los últimos tiempos, con más de 400 escenarios, 70 personajes, y cerca de 70 horas de juego. Si a ello se le une el buen doblaje al castellano, y el bajo precio, no queda más remedio que considerar a «The Longest Journey» como un juego IMPRESCINDIBLE para todo aficionado al género.

Los que prefieran un argumento más "light", pueden probar «La Ruta hacia el Dorado», basada en la película del mismo nombre, creada por Revolution, autores de «Broken Sword». De nuevo, gráficos prerrenderizados en 2D con una calidad aceptable, y personajes en 3D. Revolution ha optado por el sistema implantado en «Grim Fandango», pues todo el juego se maneja con el teclado o joystick. Como novedad, cuando el personaje detecta un objeto, éste se ilumina, para identificarlo. Después, mediante las correspondientes teclas se puede examinar, usar, etc. Los dos protagonistas, Tulio y Miguel, avanzan conjuntamente, y deben colaborar para resolver distintos puzzles. Los acertijos son sencillos, pues el juego está enfocado hacia los más jóvenes. Los fragmentos de vídeo extraídos de la película, y las voces en castellano, contribuyen a hacer la experiencia aún más agradable.



LA RUTA HACIA EL DORADO



DRÁCULA 2

También tenéis en las tiendas «Egipto 2» de Cryo, y «Drácula 2», de Wanadoo. El primero sigue la línea de la compañía francesa, es decir, perspectiva en primera persona con visión libre de 360 grados, gracias al sistema Omni 3D, gráficos renderizados de gran calidad, y una historia atractiva, que nos pone en la piel de una sacerdotisa de la diosa Sekhmet, inmersa en la búsqueda de una cura para salva a su ciudad, Heliópolis, de una misteriosa enfermedad. Algo más cuidada estéticamente, «Drácula 2», incluye todos los aciertos de su primera parte, como los impresionantes gráficos y la tétrica ambientación, y añade un inventario dinámico, para mezclar objetos y obtener otros nuevos, una pizca de acción y, sobre todo, una mayor longitud de juego, con una duración estimada de 25 horas. De nuevo, Jonathan Harker tendrá que perseguir a Drácula y su Guardia Negra por las lúgubres calles de Londres, Transilvania y el propio castillo del Conde Drácula. Ambos juegos están doblados al castellano.

Para este mismo mes, Friendware nos tiene preparado «Roma: El Testamento del César», la más fiel reconstrucción histórica de la caída de la República Romana, gracias a unos detallados gráficos renderizados en 2D, y personajes en 3D. Sobre los hombros del decurión Hércules recaerá la misión de descubrir la identidad de los asesi-


THE WATCHMAKER



RUNAWAY



THE LONGEST JOURNEY


THE WATCHMAKER

nos del César, así como su misterioso testamento, mientras libera a la bella Aurelia, se codea con los históricos Cicerón, Brutus y Octavio, y se deja seducir por la sensual Cleopatra. Como novedad, «Roma» ofrece varios caminos y finales diferentes, y el sistema de inteligencia ReActiveAtittudes, que cambia las reacciones de los personajes en función de nuestras acciones.
Más a largo plazo, la compañía italiana Trecision intentará sorprender con «The Watchmaker», un clónico de «Gabriel Knight III» ambientado en un castillo austríaco, con gráficos 3D en tiempo real, y un sistema salomónico de perspectiva e interfaz: podrá jugarse en primera o tercera persona, y manejase con teclado o ratón, a elección del usuario. La demo de 31 Megas ya está disponible en www.trecision.com

UN POCO DE SUSPENSE

Aunque en uno de los recuadros adjuntos podéis ver las aventuras anunciadas para este año, hay otras que aún no han sido desveladas. Es el caso del nuevo proyecto de Tim Schafer, creador de «Grim Fandango». Hay una noticia buena y otra mala al respecto: la buena es que Schafer, tras abandonar LucasArts, ha creado, junto con 6 extrabajadores de Lucas, una nueva compañía, Double Fine, y ha confirmado la publicación de una nueva aventura para el 2002. La mala es que, en principio, sólo saldrá en formato consola. En cuanto a los futuros éxitos de LucasArts, se especula con la publicación de una aventura inédita y una continuación. Preguntado al respecto, el presidente de la compañía ha asegurado que podría haber nuevas secuelas de «Indiana Jones», pero NO de «Sam & Max», «Loom», «Maniac Mansion», «The Dig», y «Zak McKraken». Sin embargo, Lucas también negó la realización de «Monkey 3», 15 días antes de anunciar su publicación...

EL CORREO

Sin más dilación pasamos a contestar vuestras cartas. Álvaro García, de Santander, Jorge Urrutia y Roverandom, piden información para crear sus propias aventuras gráficas. Pues estáis de enhorabuena, porque acaba de estrenarse la página web "Adventure Developer", donde se ofrece todos los datos al respecto: juegos amateurs gratuitos, herramientas, noticias... Su dirección es: www.adventuredeveloper.com
El anónimo Víctor está más interesado en conseguir una moto en «Gabriel Knight III». Para ello, debes hacerte pasar por Mosely. Ve a la casa del cura, y recoge el pulverizador de agua de la ventana. Busca al gato negro, acarícialo, pon cinta adhesiva en el agujero, y rocíalo con el pulverizador. Después, recoge el pelo de gato. Por último, toma un caramelo del vestíbulo del hotel y ponlo en la mesa del cuadro, frente a la puerta de la habitación de Mosely. Baja a recepción, aprieta el botón de la habitación 33 y, mientras Mosely se come el caramelo, acércate por detrás y quítale el pasaporte del pantalón. Para engañar al encargado de la moto, ponte la chaqueta de Mosely, la gorra, mezcla el pelo de gato con el jarabe de arce para obtener un mostacho, y pinta el mismo en el pasaporte con el rotulador negro. ¡La moto es tuya! Rafael López también está desesperado en «Aztecas», pues siempre que rompe los tarros de la fuente de Chapultepec es asesinado. Lo que tienes que hacer es decirle al guardia las palabras que te enseña el loro: "In topco petlacalco". Después rompe los tarros y, cuando seas detenido, habla con Flor de Piedra y acepta beber el veneno: tienes 10 segundos para hacer "clic" en el estanque y escapar. ¡Nos vemos dentro de 30 días!

El Gran Tarkilmar

Y tú, ¿Qué opinas?

Ahora que la montaña de lanzamientos ha quedado atrás, las próximas reuniones del Club se centrarán en responder a vuestras cartas y conocer vuestra opinión, y una de las formas de hacerlo es a través de los debates que tenemos pendientes y que hemos recopilado para refrescaros la memoria. Si tenéis algo que decir sobre esto, no dudéis en enviar una carta o e-mail a la dirección habitual:

¿Deben realizar los programadores de aventuras famosas continuaciones de sus éxitos, o es mejor que desarrollen títulos originales?

Julio León, de Portonovo: ¿Cuántas veces os acabáis de nuevo una aventura, una vez que ya la habéis terminado?

El anónimo Akestrum: ¿Cuál es la peor aventura gráfica que se ha hecho en la historia de los videojuegos?

Efraín Ramos, de San Andrés de la Barca: ¿Es imprescindible la música ambiental, o sólo está para desconcertarnos?

Andrés Vadillo de Zaragoza: ¿Cuál es la aventura más larga a la que habéis jugado?

Ángel Sánchez de Talavera de la Reina: ¿Las aventuras deberían tener uno o varios finales –por ejemplo, uno triste y uno alegre–? ¿Deben permitir las compañías que los fans realicen versiones amateurs de sus juegos, si se entiende como un tributo y se ofrecen gratuitamente, o nadie tiene derecho a manipular el trabajo ajeno?

¿Es una buena idea realizar versiones idénticas de viejos éxitos, pero en 3D, como con «RealMyst»? ¿Sería viable publicar «Maniac Mansion», «Space's Quest» etc. en 3D, sin cambiar los puzzles ni el argumento?

La opinión de los expertos


ATLANTIS 2

Aunque las novedades navideñas ya han recibido los primeros puntos, aún no han sido suficientes para superar a los programas más extendidos. Así, un mes más, «Grim Fandango» y «Gabriel Knight III» ocupan las primeras posiciones en ambos tops. Llama la atención, eso sí, la presencia de «Atlantis II», casi un año después de su publicación. Seguro que su reedición a precio reducido tiene mucho que ver en ello...

Las mejores del momento

- Grim Fandango
- The Curse of Monkey Island
- Gabriel Knight III
- Discworld Noir
- Atlantis II

TOP 5

- Gabriel Knight III
- Grim Fandango
- Broken Sword
- Monkey Island II
- Simon the Sorcerer II

NOTA IMPORTANTE:

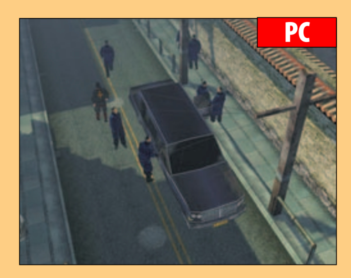
Para participar en esta sección tenéis que enviarnos una carta o e-mail con vuestras opiniones o preguntas a las siguientes direcciones:
***CARTAS:* Hobby Press, S. A. MICROMANÍA**
C/ Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid.
Indicad en el sobre EL CLUB DE LA AVENTURA
***E-MAIL:* clubaventura.micromania@hobbypress.es**

NOTA IMPORTANTE:

Si queréis enviarnos vuestros trucos para que los publiquemos, debéis mandarnos una carta a: CÓDIGO SECRETO. HOBBY PRESS, S.A. MICROMANÍA C/Pedro Texeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid. También podéis mandarnos un e-mail: *codigosecreto.micromania@hobbypress.es*

Hitman: Codename 47

PC



En el directorio donde has instalado el juego, encontrarás un fichero llamado "Hitman.ini". Edítalo con cualquier procesador de texto y añádele la línea 'enableconsole 1', salva el fichero y arranca el juego. Una vez estés jugando pulsa la tecla (º) (situada a la izquierda del 1 en el teclado normal) para hacer aparecer la consola y teclear uno de los siguientes códigos que se enumeran a continuación:

- **giveall :** Todas las armas con munición al máximo, chaleco y demás objetos.
- **god 1 :** Modo dios.
- **Invisible 1:** Invisibilidad
- **infammo:** Munición infinita

Tony Hawk's pro Skater 2

Para acceder al modo trucos tienes que poner el juego en pausa, luego mantén pulsado el número 7 (teclado numérico) y pulsa Espacio (3 veces), C, V, Arriba, Abajo, Izquierda, Arriba, C, V, Espacio, V, B. Luego selecciona la opción "End Run". Todos los códigos estarán ahora listos para funcionar.

Patinadores Neversoft: En el menú principal, mantén pulsado el 7 del teclado numérico y pulsa Arriba, C,C, V, derecha, Arriba, B,V.

Todas las estadísticas a 10: Pon el juego en pausa y mantén pulsado el 7 en el teclado numérico. Pulsar Espacio, V, B, C, V, Arriba, abajo.

Modo Turbo: Pausa el juego y mantén pulsado el número 7 en el teclado numérico. Luego pulsa Abajo, C, V, Derecha,arriba, B, abajo, C, V, derecha, arriba, B.

Patinete ancho: Pausa el juego y mantén pulsado el número 7 en el teclado numérico. Luego pulsa, Espacio (4 veces), izquierda, Espacio (4 veces), izquierda, Espacio (4 veces), izquierda.

Modo Gore: Pon el juego en pausa y mantén pulsado el número 7 en el teclado numérico. Luego pulsa Derecha, Arriba, C, V y conseguirás poner el juego en modo gore.

Giants: Citizen Kabuto

PC



Durante el desarrollo del juego tendrás que pulsa la tecla "t" y luego introducir los siguientes códigos para conseguir lo que necesites en la aventura:

basefillerup: Energía extra.
ineedspells: Maná ilimitado.
itsmyparty: Consigues una casa de forma instantánea.
pleasehealme: Rellenar la vida de los personajes al máximo.
mapshowitall: Descubrir todo el mapa del escenario.
allmissionsaregoodtogo: Acceso a todos los niveles de la aventura.
basegoveryfast : Construir rápido la base.
gimmegifts: Bonus varios.
basepopulate: Aumenta tu población.

Colin McRae Rally 2.0

PC



Crea un perfil de jugador nuevo, como tú quieras. Para que estos códigos funcionen deberás de ponerle como nombre uno de los siguientes palabras que a continuación enumeramos:
allthebuttons: Para obtener todos los coches del juego.
greatnews: Obtienes todas las pistas.
minime: Coche Mini Coper.

Fifa 2001

PC



Unos cuantos trucos para este fabuloso juego de EAsports. Tenéis que ponerlos en la sección trucos de las opciones:

GIMMETHEMONEY: Dinero

PLAYERSMAYBE: Más equipos

BIGHEADS: Modo cabezas grandes.

No one lives Forever

Una vez estés jugando pulsa la tecla "T" y teclea uno de los siguientes códigos que aparecen a continuación:

mpkingoftehmonstars : Todas las armas y Munición a tope.
mpmaphole : Completar la misión.
mpdrdentz : rellenar vida al máximo.
mpwonderbra : Armadura al máximo.
mpimyourfather : Modo Dios
mpwegotdeathstar : Munición Infinita
mpyoulooklikeyouneedamonkey : Opciones de armadura.
mpgoattech : Todas las armas mejoradas.
mpmiked : Salir del juego
mpasscam : Vista en tercera persona.

Cultures

Velocidad: Pulsa la tecla " F12" y luego teclea "funspeedup".

American McGee's Alice (DEMO)

PC



En el menú del juego, dentro de opciones, pon el modo de consola en ON.
Luego una vez estés jugando, teclea en la consola uno de los siguientes códigos:

health # : Vida a # (donde # es un número que tú pongas, el máximo de vida es 100)
god : Modo Dios
wuss : Todas las armas
noclip : Sin horizonte
notarget : Invisible

GANADORES DE ENERO DE UNA CAMISETA DEL «TIPS & TRICKS TEAM»:

Las siguientes personas han ganado una camiseta del "Tips & Tricks Team" por enviar sus trucos y haber sido publicados en la sección: Ignacio Perandones Colino, Jorge Fernández Campos, Miguel Ángel Durán y Daniel Barredo García.
Enviad trucos que no hayan sido publicados y no olvidéis incluir vuestra dirección.

¿QUIERES FORMAR PARTE DE NUESTRO «TIPS & TRICKS TEAM»?



Envíanos ese truco que tan bien te funciona con tus datos personales (nombre y dirección) a: **Hobby Press, S.A. Micromanía • CÓDIGO SECRETO C/ Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid**

También puedes enviarnos un e-mail con tu truco y tus datos personales a: **codigosecreto.micromania@hobbypress.es**
Todos los seleccionados por redacción, serán publicados y recibirán la camiseta de nuestro «Team».

Micromanía TIPS & TRICKS TEAM

Blade (DEMO)



Observando un par de archivos nos podemos dar cuenta de que se puede variar la vida tanto propia como de nuestros enemigos. La forma es muy sencilla. Lo primero es dirigirse a la carpeta Stats y hacer una copia de seguridad del archivo CharData.py. Después cambiamos las propiedades de dicho archivo y desactivamos la opción de **"sólo lectura"**. Ya podemos editar el archivo con el Notepad por ejemplo, se podrá observar una tabla que muestra los valores de vida de los personajes relacionados con su experiencia.
La de Sargor es la correspondiente a Knight_N, así si en la columna 2 ponemos 2 000, cuando alcancemos dicho nivel se obtendrán 2 000 puntos de vida.
También sirve para variar la vida de nuestros enemigos. Más abajo en dicha tabla también se podrán cambiar los parámetros de energía, daño de las armas, defensa, los puntos necesarios para conseguir pasar de nivel y una gran cantidad de cosas más.
Además si deseáis personalizar la historia de los personajes un poco podéis editar los textos que aparecen en el juego, simplemente id a la carpeta **Data\Text\Spanish** y editar los archivos, siguiendo el procedimiento anteriormente comentado.

Sacrifice



Pulsa las teclas CTRL + SHIFT + (º) (la tecla que se encuentra a la izquierda del 1). Al pulsar estas teclas, aparecerá una pequeña caja de texto en la parte izquierda de la pantalla. Teclea allí, incluyendo espacios, uno de los siguientes códigos:

@yourbulletscannotharmme: El Hechicero será invencible.
@dontfearthereaper: Más almas.
@bythepowerofgrayskull: Vida al máximo.
@ihavethepower: Maná al máximo.
@aplethoraof [nombre del monstruo]: Obtendrás cuatro monstruos , según el nombre del monstruo que pongas en el campo a rellenar.
@gimmegimmegimme [nombre del hechizo]: Obtendrás el hechizo que tú pongas en el campo a rellenar.
@castratetheheathens: El Wizard podrá tener espíritus rojos.
@timeisonmyside: Tiempo de los hechizos.

Heavy Metal F.A.K.K. 2

La activación de los cheats de «Heavy Metal FAKK 2» es una tarea relativamente sencilla, en comparación con la de otros arcades. Los pasos a seguir son los siguientes que se enumeran:
-Desde el menú principal del juego, entrar en la sección "Video/Audio" y pulsar el botón "Avanzado".
-En la ventana que se abre, marcar la casilla "Console". Reiniciar después el juego.
-Cargar una partida y pulsar la tecla situada encima del tabulador, que en la mayor parte de los teclados españoles se corresponde con la tecla "\". Se abrirá una consola donde es posible introducir órdenes. Basta con teclear los comandos citados a continuación y volver a pulsar la misma tecla para salir de la consola.
NOTA: En función del parche instalado –existen, como mínimo, dos–, es posible que algunos de los siguientes códigos no funcionen, aunque todos ellos funcionaron con los parches lanzados en el momento de probar este truco.



* COMANDOS PRINCIPALES
god: Julie se vuelve invulnerable. Si se teclea otra vez, se desactiva el efecto.
wuss: Otorga todas las armas.
give all: Otorga todas las armas y todos los objetos.
health 100: Restaura la salud.
notarget: Desactiva la inteligencia artificial de los enemigos.
hide: Invisibilidad.
show: Desactiva la invisibilidad.

* ARMAS Y OBJETOS
Para hacer aparecer frente a Julie cualquier arma u objeto presente en el juego, tan sólo es necesario teclear el código spawn <nombre>, en donde <nombre> se corresponde con una descripción de la siguiente lista. Por ejemplo, "spawn ammo_gascan.tik" –sin las comillas-, materializa un bote de gas y así con todos los de la lista.

ammo_flashbangs.tik
ammo_gascan.tik
ammo_gasplant.tik
ammo_gunclip.tik
ammo_meteor.tik
ammo_plasma.tik
ammo_rockets.tik
ammo_shell.tik
ammo_uziclip.tik
ammo_bolt.tik
ammo_rock.tik
armor_armguard.tik
armor_kneepad.tik
armor_shoulderpad.tik
item_bighealthfruit1.tik
item_healthfruit1.tik
item_healthmush.tik
item_healthplant.tik
item_healthvial.tik
item_bigwaterampoule.tik
item_waterampoule.tik
item_edenwater.tik
item_watervial.tik
item_cop.tik
item_crystalshard.tik
item_dagger.tik
item_detonator.tik
item_fogjewel.tik
item_bloodshgliek.tik
item_heart.tik
item_orb.tik
item_swordcrystal_blue.tik
item_swordcrystal_red.tik
item_tikismall.tik
item_tyleramp.tik
weapon_axe.tik
weapon_cbow.tik
weapon_chaingun.tik
weapon_chainsword.tik
weapon_elecsword.tik
weapon_firesword.tik
weapon_flamethrower.tik
weapon_flamethrowergas.tik
weapon_flashbang.tik
weapon_gun.tik
weapon_horn.tik
weapon_hornofconjuring.tik
weapon_largeshield.tik
weapon_lightsword.tik
weapon_rlauncher.tik
weapon_shotgun.tik
weapon_sling.tik
weapon_sling_asteroid.tik
weapon_sling_gas.tik
weapon_smallshield.tik
weapon_soul.tik
weapon_soulsucker.tik
weapon_uzi.tik
weapon_2uzis.tik
weapon_dualuzi.tik

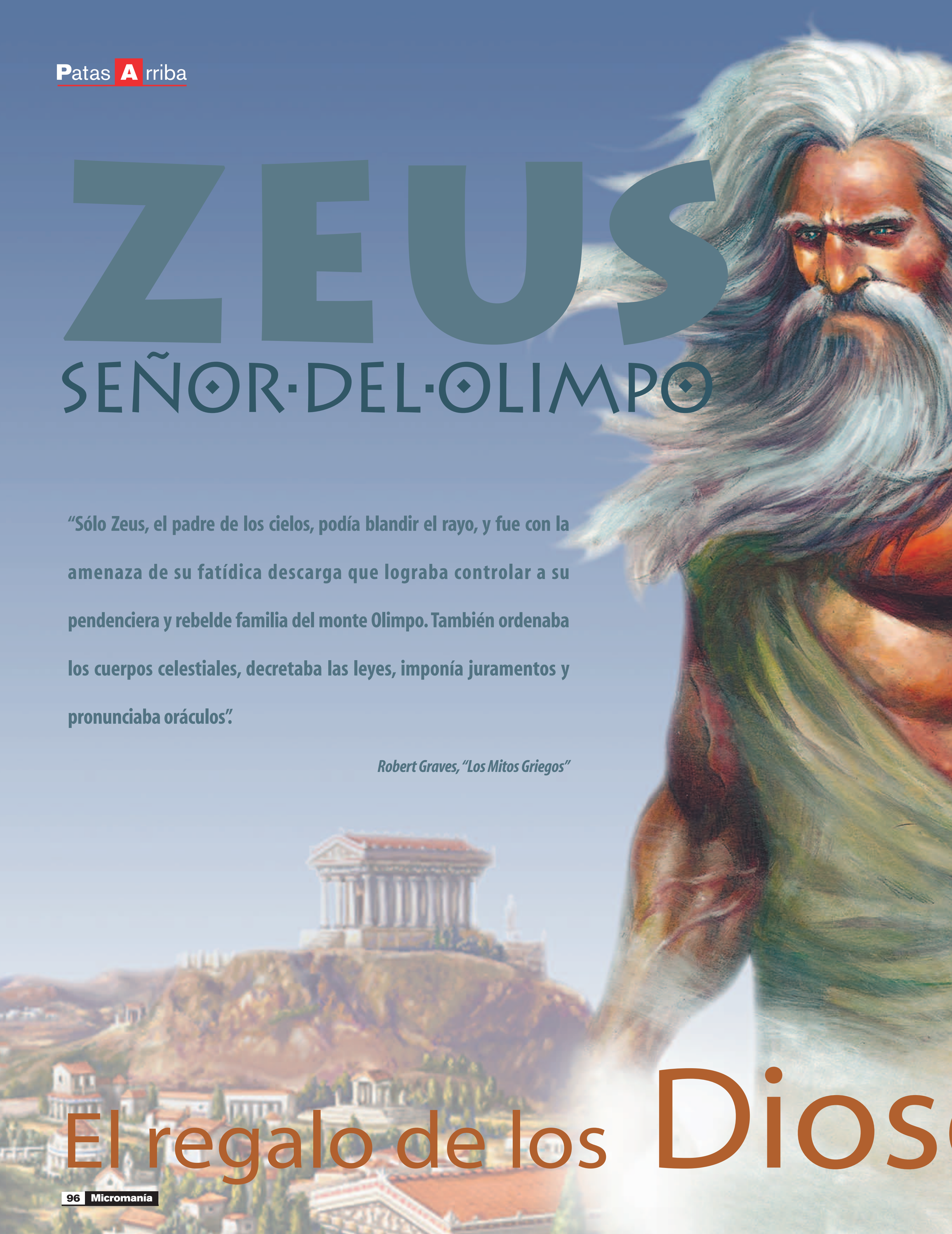
* ENEMIGOS
Para eliminar a una determinada especie de adversarios: "killclass <nombre de raza>" -sin las comillas-, en donde <nombre de raza> se corresponde con alguno de estos:

claw.tik
creeper.tik
gasyerass.tik
ghost.tik
grawlix.tik
harvester.tik
horde.tik
lympthorn_f.tik
lympthorn_m.tik
recruiter.tik
seasnake.tik
shgliek.tik
shgliek_evil.tik
suckblow.tik
tyler.tik
vmama.tik

Por ejemplo, "killclass ghost.tik" –sin las comillas– elimina a todos los fantasmas de la fase actual.

* LOS NIVELES
Para cambiar de nivel en el juego, hay que teclear el código map <nombre de nivel>. Si se desea obtener todas las armas que aparecen en un determinado nivel, teclear exec <nombre de nivel>. Por ejemplo, "map otto" –sin las comillas-, transporta a Julie hasta la casa de Otto. Los nombres de nivel son los siguientes:

fakkhouse
training
homes1
landersroost
creeperpens
homes2good
towncenter_good
under
over
shield
homes2evil
otto
towncenter_evil
cliff1
cliff2
swamp1
swamp2
swamp3
gruff
cemetery
fog
water
blood
oracleway
oracle
intro
end



ZEUS

SEÑOR·DEL·OLIMPO

"Sólo Zeus, el padre de los cielos, podía blandir el rayo, y fue con la amenaza de su fatídica descarga que lograba controlar a su pendenciera y rebelde familia del monte Olimpo. También ordenaba los cuerpos celestiales, decretaba las leyes, imponía juramentos y pronunciaba oráculos".

Robert Graves, "Los Mitos Griegos"

El regalo de los Dioses

La serie de construcción de ciudades (City Building Series) que los estudios Sierra han asignado a la compañía desarrolladora Impressions Games, es extraordinariamente peculiar en lo que respecta al concepto y desarrollo del juego. Esta es la causa por la que el presente artículo no se dedicará a marcar la pauta de cómo remover los obstáculos de una manera casuística: existen infinitas formas de alcanzar los objetivos establecidos por «Zeus», y por si esto fuera poco, dentro de cada campaña, partimos en cada nueva encomienda con las polis tal y como la dejamos en la anterior.
Por consiguiente, para no relatar cómo llegamos a congraciarnos con el imponente Zeus, hemos confeccionado una guía de campo para ayudar al líder heleno a tomar sus propias decisiones.

GRECIA, 1175 A.C.

Cerca de cuatro milenios nos separan de esta sociedad, y los conocimientos que de ella tenemos son bastantes optimistas. Les distinguimos de los bárbaros procedentes del norte, incultos y atroces, tenemos a los helenos como: cosmopolitas, brillantes artistas, demagogos, devotos de sus deidades, profundos filósofos, en su justa medida, belicosos y diestros con el uso de las herramientas. Si bien esta es una imagen un tanto desvirtuada de la realidad: su sistema democrático era aparente y sus divagaciones filosóficas no eran más que una forma de ideología con la que sostener la hegemonía existente. En conjunto, y simplificando la situación, esos eran los griegos. Mas eran del modo descrito cerca del ocaso de su civilización, cuando fueron eclipsados por los asilvestrados romanos. Nosotros nos encontramos con un pueblo rudimentario al que tendremos que dotar de todos los medios a nuestro alcance para que alcance su natural destino.
El único elemento que trasciende la realidad del tiempo es la presencia de Zeus, quien desde allá en la lontananza, sobre su atalaya en el monte Olimpo, atisba todos nuestros movimientos.

EL URBANISMO CLÁSICO

En multitud de juegos de estrategia, la disposición de las estructuras era absolutamente irrelevante, en este sentido únicamente habíamos de preocuparnos por la gestión de recursos y la organización del ejército. En «Zeus», como en la serie de Civilizaciones Antiguas donde se integra, la planificación de los asentamientos será el principal objeto de nuestras preocupaciones. Nuestro éxito, y por ende el de nuestro pueblo, está directamente relacionado con el urbanismo. Los griegos construyeron una teoría racional abstracta de la ciudad, como solución a las deficiencias endémicas de los ancestrales núcleos 'urbanos'. En esta línea, Hippodamos de Mileto acuñó una revolucionaria tesis acerca del espacio urbano, concibiendo la polis (ciudad) inscrita en una cuadrícula, con calles rectas que se cortan en ángulos rectos (90º, si no recordamos mal). Esta ordenación fue adoptada también por los romanos, herederos del patrimonio cultural heleno en muchos aspectos, a quienes erróneamente se les atribuye su paternidad.
Practicada esta introducción histórica, hemos de reconocer que tenerla presente en nuestras labores edificadoras aparejará su respectiva recompensa, en tanto obtendremos de la misma toda la racionalización posible del espacio habitable, que por naturaleza es escaso. Como no podía ser de otra manera, una disposición de las estructuras al tresbolillo (siguiendo el dictado de la más pura arbitrariedad) no es en absoluto aconsejable. De lo comentado, es consecuencia directa la aprehensión del imperativo de seguir un criterio adhocrático en lo que al emplazamiento de construcciones se refiere.



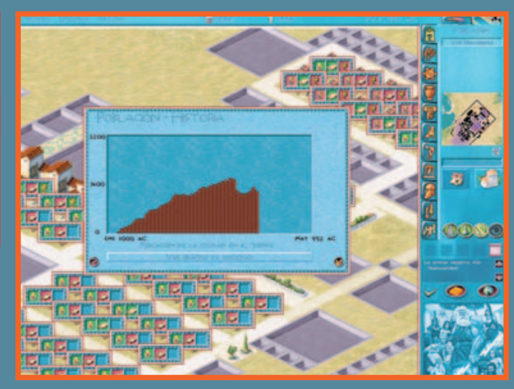
Para adquirir el trato de líder es menester pasearnos por el modo Tutorial, dónde en distintas disciplinas habremos de reproducir las funciones que ha de exhibir una ciudad modelo, o simplemente seguir las órdenes impuestas que se nos vayan presentando.

En la práctica podremos construir en casi cualquier parte del escenario -incluso en las superficies acuáticas-, tan sólo basta con habilitar la zona despojándola de maleza o impurezas. Únicamente nos estará vedado erigir estructuras sobre los pantanos, las arenas de las calas y los cúmulos calcáreos. Antes de acometer el desbrozamiento de una arboleda, hemos de buscar alternativas, en tanto que es una fuente de valiosos recursos que desperdiciaríamos. En otros casos las reducidas limitaciones a la construcción se encuentran establecidas por la cualificación de la superficie, en este aspecto sólo podremos emplazar un campo de olivos o viñedos en la fértil pradera, o lo que sería más fragante, los puertos necesariamente han de ubicarse sobre agua. Este factor condiciona directamente la estrategia, en tanto en cuanto, nos lleva a asentarnos en los aledaños de las cárdenas praderas y de las costas en tanto que sin su riqueza, el acceso a alimentos coartaría en demasía las posibilidades de expansión.
Otra cuestión urbanística es la que deriva de las aversiones de los ciudadanos de tener en su vecindario ciertas estructuras que representan un peligro abstracto. A pesar de que muchas de estas construcciones son imprescindibles para el sostenimiento salubre de la vida en sociedad, ¡contra más lejos mejor! A saber: el granero y la enfermería, por los roedores que atrae y por los profusos alaridos de sus moradores, respectivamente. Una alternativa menos traumática es la de engalanar sus dependencias para compensar sus efectos perniciosos, y satisfacer la demanda popular. Consecuencia de este principio es otro contrario, y que en este caso nos favorece, existe una arquitectura que engrandece al vecindario: el palacio. Hemos de explotar esta realidad, dejando un solar lo suficientemente basto en el centro de la polis para tan pronto como nos sea viable establecer el centro de la administración local (como veremos este comportamiento lleva aparejada también implicaciones de estrategia militar).
Como último aspecto urbanístico reseñar la imperiosa necesidad de levantar ciertas estructuras próximas a aquellas que le abastecen (verbigracia: casa de campesino y almazaras/lagar). Por si esto fuese poco, una distancia desmesurada ralentizaría en demasía el proceso de producción (por aumentar el tiempo del transporte de materias primas). Por consiguiente una infraestructura industrial y comercial solvente ha de contar con comunicación corta y directa con los centros de abastecimiento.

LA LIBERTAD AMBULATORIA. LOS CAMINOS

Complemento imprescindible al urbanismo es la planificación de las vías de comunicación, en definitiva, los caminos. La inmensa mayoría de estructuras precisan tener acceso a esta rudimentaria calzada, de lo que se nos informará puntualmente en cada ocasión que no hayamos derivado un ramal hasta las inmediaciones de una de ellas. Tan sólo son excepciones de este gravamen: olivares y viñedos, además de

es



Hemos de procurar asegurar el abastecimiento de alimentos, lana y aceite a los súbditos de la polis. Conoceremos las provisiones existentes en cada vivienda con un certero clic de ratón, igualmente sencillo es obtener un gráfico con la evolución de la población.



La anhelada victoria de final de fase, llegará siempre tras conseguir un límite de población, obtener cierta reserva de productos o construir, en algunos casos, ciertas estructuras específicas que se nos requieren al principio del nivel.



Cada uno de los caminantes que deambulan por las concurridas calles de nuestra polis tiene un nombre propio, y si pulsamos sobre ellos se puede ver la opinión que mantienen sobre la marcha de la comunidad. Otrora, la sinceridad era algo convencional, por lo visto.

elementos estéticos y de recreo. Los predios dedicados al pastoreo no tienen limes, de ahí que tampoco haya que tender una senda hasta ellos.

Los derroteros por los que pululará la atareada población de la polis son los mencionados caminos, por consiguiente no debemos menoscabar su importancia, despreocupándonos por su correcta funcionalidad. Siempre que nos sea posible fijaremos rutas rectilíneas y que pongan en comunicación directa los edificios comunes vitales; los caminos muertos no son más que un derroche de dracmas y una perversión a la funcionalidad de los servidores públicos.

Son los vecinos de la polis (ciudadanos sería emplear incorrectamente el término histórico) quienes confieren la energía necesaria para que todo funcione como debe, o al menos debería. Son la fuerza laboral y el sustrato social, nada sería posible sin su participación en el proyecto. Para acometer sus tareas cotidianas requieren de los caminos, por los que transitarán en su contumaz devenir. No obstante, su inteligencia artificial está ostensiblemente limitada, de forma que aquellos profesionales que desempeñen un servicio genérico (aquel que implique patrullar: vendedores ambulantes, aguadores, vigilantes, recaudadores de impuestos, atletas y filósofos entre otros) seguirán el camino hasta el final, para luego repetir el circuito. Esto supone, potencialmente, el peligro de impedir el correcto desempeño de sus funciones públicas, al dejar desatendida por largo tiempo un distrito de la urbe. La solución a esta cuestión está en las "barricadas", unos elementos que se imponen sobre los cruces de camino para impedir que los peatones salgan de un circuito que nosotros hayamos acotado. Las unidades que se dirigen a un destino concreto, y que por extensión no tienen el

A CADA VECINDARIO INDEPENDIENTE DEL RESTO, TENDREMOS QUE ASIGNARLE UN ÁGORA PARA EL COMERCIO

cometido de deambular errantes, obviarán el obstáculo y los atravesarán sin problemas.

Aunque ni que decir tiene, es preciso que coloquemos una de estas útiles barricadas en el acceso principal a la polis, de otra forma, los funcionarios seguirían la senda del camino que comunica las polis de la hélade despreocupándose de sus verdaderas obligaciones.

Notoria es la utilidad del elemento, pero utilizado incorrectamente puede resultar inoperante, y lo que es más, contra productiva. Para evitar saturar su eficacia hemos de atenernos a las prestaciones requeridas por cada distrito, y a evitar la distracción inútil de los recursos públicos; mas si nos excediéramos en su disposición, el servicio quedaría desnaturalizado, vacío de competencias, o impediría la normal comunicación. Hay que evitar, en todo caso evitar con las barricadas separar las fases de un mismo proceso.

A esta restricción de la libertad ambulatoria están sujetos también los delincuentes y los ciudadanos descontentos.

UN MODELO DE PLANIFICACIÓN UTÓPICO

Introducido el complejo fenómeno de la ordenación urbanística, y determinadas las simplísimas pautas de comportamiento de los ciudadanos, nos atrevemos a formular el planteamiento general de una polis. Partimos de la premisa de que cualquier otro modelo puede ser superior a éste, pero igualmente hay que reconocer que su racionalización -a priori- es interesante.

Proponemos una distribución simétrica de la zona residencial y comercial, respecto a un concentrado centro de producción industrial. De acuerdo a nuestro planteamiento, en las proximidades a una pradera, y de ser posible también de la costa, fijaremos nuestros centros de recolección de materias primas (actividades económicas propias del sector primario), y muy cerca los centros de almacenamiento comunes (graneros y almacenes) así como los de procesado de los recursos naturales extraídos (actividades del sector secundario, puramente industrial). Hasta aquí todo será unidad, pero en adelante, el camino se separará en tantas variantes como distritos residenciales existan, delimitados con las barricadas correspondientes.

Continuando con la línea descrita, en cada vecindario independiente del resto habremos de asignar un ágora -o plaza donde se realizan las actividades netamente comerciales-. Esta conducta simétrica, y más o menos uniforme, posibilitará cierto equilibrio en la polis; con lo que evitaremos en la medida de lo posible desequilibrios en el reparto de víveres o en la prestación de servicios básicos. Éstos últimos no son en absoluto deseables, pues la irrupción de un brote contagioso en algún lugar de la polis puede comprometer la integridad de la totalidad del asentamiento y la comunidad, lo cual tiene elevados índices de probabilidad de que ocurra en el seno de una estructura desequilibrada.

Este rudimentario sistema de distribución racional de la ciudad ha de verse completado al implementar cada una de las dimensiones que a continuación nos disponemos a abordar.

EL FACTOR HUMANO

Una sociedad se caracteriza por la concurrencia constante de una pluralidad de sujetos, y en la antigua Grecia no iba a ser menos. El segundo paso del líder, una vez elegido la zona óptima o más satisfactoria para la fundación, es convocar a los helenos para que emigren a su proyecto. En un principio esta actividad proselitista no entrañará sustanciosos problemas, bastará con asignar parcelas a su propiedad, más adelante habremos de granjearnos su endeble confianza y atraer más emigrantes con puestos de trabajo. No nos adelantemos a los acontecimientos. Así para dotar de un lugar donde vivir a nuestros primeros colonos habremos de seleccionar el campo "Población", aquel que está representado con el icono de una casa sui generis, acto seguido pincharemos sobre el único botón aparecido para ubicar definitivamente la ubicación de la vivienda. El único requisito exigido, aparte de contar con los dracmas precisos para acometer la construcción, es que aquella tenga acceso a una vía pública.

La ocupación de los fundos acotados no será inmediata, sus potenciales inquilinos tardarán en asentarse. Llegarán pertrechados con todos sus enseres, además de su familia, en caravanas dispuestos a encontrar en nuestro incipiente núcleo urbano todo aquello que sus polis natales les habían negado. ¿Les defraudaremos? La respuesta a todas luces habrá de ser negativa, pero de otro modo, la solución no será tan traumática, ya que cogerán su impedimenta y volverán por el camino que les trajo a nosotros. Seamos optimistas, y analicemos los aspectos que hacen evolucionar a los habitantes de la comunidad. Una vez establecidos levantarán precarias cabañas, para incentivar su reforma habremos de proveer al vecindario de alimento (léase sobre el ágora), con lo que obtendremos precarias chozas. El siguiente hito lo constituye la chabola, la cual alcanzaremos satisfaciendo las necesidades básicas de cultura y agua. Con el suministro de lana, para confeccionar vestimentas, frisaremos los ya más consistentes caseríos. El nivel de vivienda se alcanzaba ofertando más entretenimiento; a lo que si añadimos aceite de oliva conseguiremos apartamentos.

El grado máximo de confort lo ostenta la residencia urbana se alcanzaba ampliando las opciones culturales.

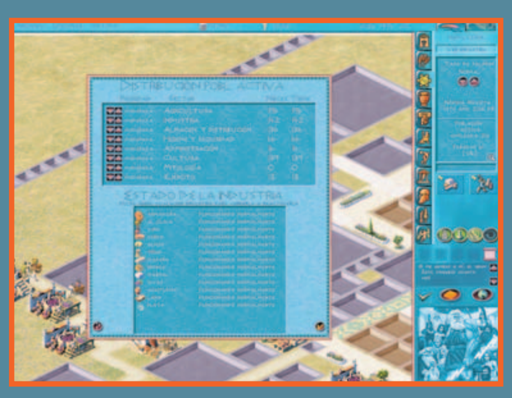




Las actividades agropecuarias serán la base de todo asentamiento que se precie. Los frutos de las granjas, los derivados obtenidos de las reses de ganado y los habitantes del mar satisfarán las necesidades de nutrientes de nuestros conciudadanos.



Las praderas son el lugar idóneo para establecer granjas, huertos y, cómo no, establos. En la campaña de "Zeus y Europa", en el primer escenario, nos estableceremos en las tierras más fértiles, que se extienden al sur de la manada de lobos, con la que habrá que tener mucho cuidado.



El informe arroja toda la información que podríamos desear para estar al corriente de la marcha de nuestra infraestructura económica. No hay que perderlo de vista en ningún momento, ya que la economía será uno de los pilares de nuestra ciudad.

El aforo de las viviendas aumenta proporcionalmente a su evolución, por lo que el hacinamiento permitido por los apartamentos es notablemente superior al de las cabañas. Lo cual hemos de tener presente como alternativa a la creación de nuevos asentamientos; es preferible garantizar los ya existentes antes de hipotecarnos con otros.

Igualmente hay que procurar un flujo de abastecimiento constante y estable para no presenciar una rauda degradación de los domicilios. Si faltan cualesquiera de los requerimientos arriba señalados se retrocederá hasta el nivel inmediatamente inferior del más básico. A renglón seguido, hay que aprender que si hemos alcanzado el refinamiento propio de las rutilantes residencias urbanas, y por desgracia nos falla el suministro de lana, el edificio se verá relegado a una mísera chabola. ¿Y qué?, pensaréis, ya recuperaremos el esplendor en unos meses. Ya, ya, eso os pensáis. El nivel de los domicilios es más importante que todo eso, la fachada va de acuerdo a las posibilidades económicas de sus ocupantes, y dependiendo de esta servirán en el ejército (o no) de una manera u otra. Como veremos con mayor profusión ulteriormente, nuestros vecinos tomarán las armas únicamente desde que residan en caseríos. ¿Atáis cabos ahora? Siguiendo con el supuesto anterior, nos veríamos totalmente impotentes a dar una respuesta militar ante un ataque enemigo. De ahí que recalquemos la relevancia de asegurar los suministros básicos de productos de subsistencia (alimentos, lana y aceite); aunque es difícil que toda la comunidad quede desabastecida simultáneamente, no es un imposible.

Parece que la mayéutica da sus resultados, así que continuemos con las preguntas. ¿Quién ofrece todos estos servicios a la polis? Muy bien, has acertado, los habitantes empleados. Como bien dijera Marx, el hombre para realizarse como tal precisa del trabajo, y si no tiene acceso a esta oportunidad se desnaturaliza. Sin introducirnos en la alienación por las ideologías y el controvertido materialismo histórico, tenemos que en «Zeus» nuestros habitantes nos piden encarecidamente que les asignemos trabajo, y en caso contrario, aunque dispongan de todos los refinamientos y entretenimientos, emigrarán. En teoría el crear entretenimientos (academias y gimnasios), entre otras cosas, aumenta el empleo y a la vez hace posible el crecimiento, pero llegamos a un punto que la población supera los recursos, lo cual habremos de solventar creando nuevas estructuras.

LOS HELENOS SE CARACTERIZAN POR SER UNA SOCIEDAD DEPENDIENTE DE AGRICULTURA

Ya para concluir con esta dimensión, aseverar que no conviene que demos a todos los mismos lujos; decimos "lujos", lo que habrá de ser común es la distribución de la tríada mediterránea (a saber: alimento, lana y aceite de oliva). Por muy mal que nos suene a estas alturas de la historia de la humanidad hemos de propiciar y alimentar la separación entre las distintas clases sociales, para favorecer que no se enojen quienes copan los puestos acomodados por considerar que sus exclusivos privilegios no lo son tanto si tienen acceso a ellos el grueso de sus vecinos. Por muy mal que nos pueda sonar, los contenidos sociales de nuestra carta magna, como la del resto de estados que se ordenan de igual manera, no pasan de ser meramente programáticos.

FUNDAMENTOS ECONÓMICOS

Como en todas las actividades humanas que se precien, los recursos son aparentemente escasos (a excepción del aire que se respira y del agua que se ingiere, al menos por el momento), por lo que para la supervivencia es menester recurrir a lo que hoy en día se conoce como economía, y que viene a ser como sabéis la ciencia que estudia la gestión de unos recursos escasos para satisfacer unas necesidades que les superan. Tras esta chocarrera, y absolutamente reprobable, definición reconocemos la importancia de la economía en «Zeus», dependiendo de nuestra resolución en esta cuestión dependerá proporcionalmente el éxito de nuestra sacrosanta misión. Es de todos los aspectos, sin exagerar un ápice, el más el importante, y como avanzábamos en la rúbrica, el fundamento.

Sin tener la pretensión de atemorizaros, nada más lejos de la realidad, los conocimientos de economía para saldar los problemas que se nos presentarán no son los del profesor Shapiro, ni siquiera los de un diplomado o licenciado, -¡estaría bueno!- . La gente de Impressions Games ha conseguido que la compleja dimensión económica se vea simplificada, y sea accesible a cualquier ciudadano medio; sin perjuicio de que en las siguientes líneas tratemos de acercáosla aún más. ¡Qué la lechuza de Atenea nos guíe en la explicación!

Tal y como actualmente se conoce, encontramos sistematizadas las actividades económicas en 3 bloques, o sectores: el agropecuario (primario), el industrial o de transformación (secundario) y el comercial (en este orden, terciario). Como es lógico la ordenación tiene un significado de dependencia, este último está subordinado a los que le preceden.

Sector primario

El pueblo heleno se caracteriza desde sus orígenes por ser una sociedad dependiente del agro. En esencia los griegos eran agricultores y pastores. La agricultura ha de acometerse en la fertilidad de las praderas, como ya dijéramos con ocasión de las nociones preliminares sobre urbanismo; a sensu contrario, la calidad de yermas de las otras superficies hace inviable tanto el cultivo como el pastoreo.

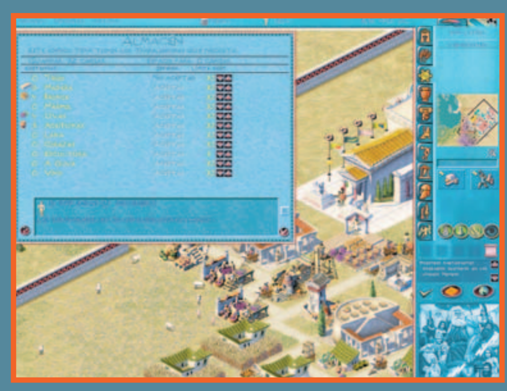
Abordemos en primera instancia las tareas de labranza: repartidas entre la explotación de granjas y los huertos. Aquellas pueden ser de varios tipos, dependiendo del género sembrado (trigo, zanahorias o cebollas). Cada producto se cosechará en una temporada, por ejemplo, las hortalizas se cultivan en abril, mientras que el cereal se recoge en julio. Ambos son aptos para el consumo humano, si bien, el trigo es más versátil y también es comestible para los caballos. Para aprovechar los frutos de la actividad de nuestros granjeros habremos de construir un granero donde depositar su producción.

En la misma línea tenemos los huertos, que si bien aportan ciertas peculiaridades a lo visto hasta ahora. Para la explotación de los huertos, de olivos y vides, habremos de construir de un lado una cabaña de campesinos y de otro desplegar individualmente las plantas que conformarán olivares y viñedos. Ambos son atendidos por podadores, así que cuanto más podadores (que dependen del número de cabañas) más rica será la cosecha pues más rápido crecerán. En la recolección (el mes de enero para las aceitunas, y octubre para la vendimia) habremos de emplear el mayor número de operarios posible, los frutos que queden en los árboles sin ser recogidos, se perderán indefectiblemente. Ambos productos, antes de ser consumidos precisan de un proceso de transformación, que veremos al tratar el sector secundario, hasta entonces serán albergados en los cobertizos de los almacenes.

El segundo aspecto es el pecuario, el ganadero. Los objetos de nuestra atención son las ovejas y las cabras. Ambos animales se alimentan en las praderas, precisando del celo de los pastores, y por consiguiente necesitando para su explotación de un cobertizo de cardado y lechería, respectivamente. A estos lugares serán portadas la lana y la leche obtenidas donde serán convertidas en vellones de lana y voluminosos quesos (¿dónde está el famoso yogur?), listos para ser consumidos directamente por la comunidad.

Únicamente habremos de tener protegido al ganado, tanto


Los recursos minerales se encontrarán, por regla general, en las afueras de los núcleos de población. Su difícil acceso no supondrá un problema para nuestros mineros, que estarán dispuestos a desplazarse largas distancias para extraerlos y trasladarlos hasta la polis.


El trigo albergado en los almacenes se considerará únicamente apto para el consumo del ganado caballar, los griegos son, como veis, muy sibaritas y no se alimentarán de este cereal aunque eso suponga la muerte, en una crisis económica, por desnutrición.

ovino como caprino, de la amenaza de las alimañas montaraces, principalmente lobos.
Un recurso marginal es el de la caza de jabalís, que no merece ser comentado de forma independiente por carecer de entidad. Nos contentamos con reseñar que sus trabajadores se encargarán de organizar partidas de caza para batir el escenario en busca de este omnívoro, que cuando pueda tratará de hacer realidad la paradójica fábula del cazador cazado.
Por tensiones demográficas y de los pueblos bárbaros del norte, a los helenos no les quedó otro remedio que el de desplazarse hacia la costa, donde encontraron otra fuente de recursos alimenticios importantes: el inmenso Mediterráneo. Rápidamente se adaptaron a este nuevo entorno, que lejos de ser hostil, fomentó su aupamiento a civilización. Nuestros marinos pescarán tanto pescado (valga la redundancia) como erizos de mar, cada actividad requiere de estructuras específicas. Para obtener los máximos rendimientos a estas explotaciones habremos de establecer pesquerías y muelles lo más cerca posible de sus caladeros. Las capturas serán depositadas en los graneros, desde dónde serán distribuidas a las ágoras. Todo asentamiento que se precie habrá de atender a la agricultura como actividad principal, la revolución industrial es más que remota.

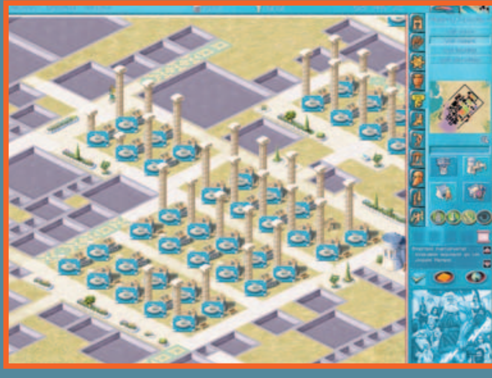
Sector secundario

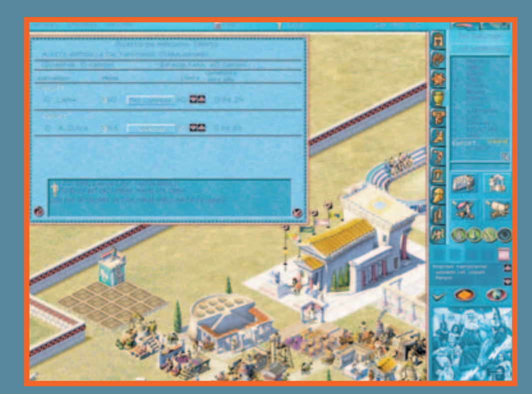
Tal y como hemos podido leer alguno de los recursos obtenidos precisan de ser transformados antes de ser consumidos. Para ello y para el procesamiento de otras materias primas, contamos con la industria. Los talleres de mampostería y escultura, las casas de la moneda, las fundiciones, armerías y las serrerías nos abastecen de mármol, extraordinarias esculturas, dracmas de plata, bronce, corazas y madera. Los operarios de estos rudimentarias centros productivos se encargan de buscar la materia prima de los yacimientos naturales en que aparece, salvo los armeros que requieren del bronce resultante del tratamiento del cobre en las fundiciones, y los talleres de escultura que trabajan sobre los bloques mármol depurados por los canteros. De otro lado tenemos las almazaras y lagares, donde se prensa la oliva y uva obtenida del sudor de la frente de nuestros campesinos. En este caso su funcionamiento depende del éxito de la cosecha, más que del buen trabajo de sus ocupantes.

Sector terciario

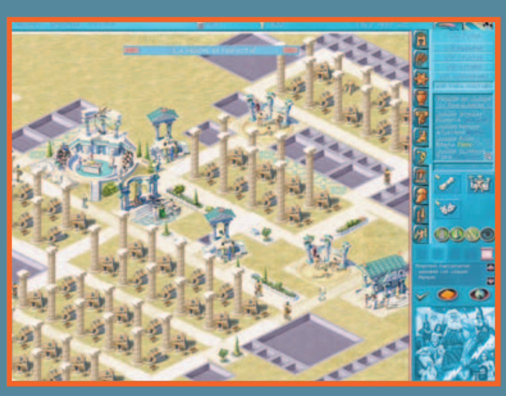
Excluimos de aquí los servicios que son prestados graciosamente sin requerir contraprestación alguna. Únicamente recogemos aquí la actividad comercial acometida tenazmente en las concurridas ágoras, génesis de lo que los romanos conocieran cientos de años después por foro. Los productos finales, antes de ser finalmente consumidos por el pueblo, han de ser transportados hasta los centros comerciales de la época, desde los que serán finalmente distribuidos por los distritos residenciales. En las ágoras podremos establecer distintos puestos: vendedora de comida, puesto de lanero, de almazarero, armero, vinatero y domador de caballo. Cada uno de estos comercios se encargará de enviar a su encargado a obtener el producto en que se especializa al granero (si es de alimentación humana) o al almacén (de ser un bien de consumo, o de alimentación equina), el cual transportará una cantidad bastante para ser distribuida por un vendedor ambulante por el territorio asignado al ágora. Haciendo clic con el botón derecho sobre la plaza obtendremos acceso a una ventana de información sobre el estado de las existencias y de las gestiones sobre cada uno de los géneros ofertados en la misma.
Puede darse el caso de que aunque tengamos exceso de vituallas, pero que no lleguen periódicamente a las viviendas (produciendo carestía, el mismo efecto que si no las tuviéramos). Para enmendarlo podemos optar por añadir un ágora extra al barrio con lo que conseguiríamos disminuir la carencia de paso de los distribuidores, o recurrir a las barricadas segregando el vecindario existente y creando uno nuevo (lo que a su vez requiere duplicar las estructuras de mantenimiento).


Para alegría de toda la ciudad se nos notifica la victoria de nuestra delegación en una de las muchas competiciones de los recién juegos panhelénicos.


La higiene viene determinada por el sensato binomio alimentos-sanidad. Los primeros provienen de los ágoras y de la labor de los vendedores; y la sanidad de la actividad de curanderos y enfermerías.


El comercio exterior queda limitado a las condiciones del resto de las ciudades–estado, tanto a su producción excedentaria (a la que accederemos pagando su precio) como a la deficitaria (la que podemos vender siempre que lo creamos conveniente.


Bajo la pestaña Administración se encuentra esperando ser despertada la ventana que contiene el balance de nuestras cuentas, recogiendo en su debe el ingreso, y en el haber el gasto público. Habremos de tener muy controlado el déficit para evitar disgustos.


Estas columnas de estilo jónico expresan el estado de la cultura en cada una de las viviendas. Cuanto más elevado sea su fuste mayor será de esa forma la preparación de sus moradores, y por extensión más fácilmente evolucionarán a estados superiores.

Otro factor a tener en cuenta es la existencia de parámetros de preferencia en la asignación de recursos. Los programadores de "Zeus" determinaron algunas tareas como subsidiarias de las dispuestas como principales. Por ejemplo, el trigo se destina por defecto a las estabulaciones antes que al consumo humano (los caballos únicamente comen trigo, mientras que los humanos tienen una dieta más rica y variada). Supuestos efectos perversos de estas preferencias, lo controlaremos modificando los niveles de almacenamiento y aceptación en los graneros.

Todo esto se refiere al comercio interior de la polis, sin embargo nos encontramos integrados en una civilización, existen otras muchas ciudades estados sobre la faz de la península, a la vez que hay múltiples colonias dispersas en las orillas del Mediterráneo. Lo que es más, en muchas ocasiones nos estará vedado determinado producto, ora por ausencia de materia prima o por desconocimiento (temporal) de la tecnología para obtenerlo. Remover este obstáculo obliga a levantar nuestras barreras proteccionistas y comercial con el exterior. Las estructuras que permiten el comercio exterior son el puesto de mercado y muelle (aquel para las mercancías transportadas por vía terrestre, y este para las que viajan en las bodegas de los trirremes). En este caso hemos de tener cuidado con las preferencias, puesto que por defecto, los productos se dedicarán a la exportación antes de a la distribución entre el pueblo, lo cual puede llevar a un desabastecimiento en el caso de que la cantidad destinada a la venta sea desmesurada.

La accesibilidad a los mercados exteriores depende de nuestras dotes diplomáticas, los rivales ni que decir tiene, ni desean nuestras mercancías, ni consideran oportuno que nosotros tengamos la posibilidad de adquirir las suyas. Analizaremos este punto al final del artículo.

EXISTEN MUCHAS OTRAS CIUDADES ESTADO SOBRE LA PENÍNSULA, ADEMÁS DE LAS COLONIAS DISPERSAS POR EL MEDITERRÁNEO

Afectando a la economía en toda su intensidad encontramos al empleo y a los salarios. Éstos últimos son las remuneraciones al trabajo realizado, desde la interfaz destinada a la industria (representada por la pestaña que anima una pieza mecánica) controlaremos su nivel, a la vez que tenemos acceso a la información relativa a la población activa y a la desempleada.

Siguiendo con los salarios, y como adelantábamos, controlamos su nivel, que no su cuantía exacta. La tasa de la remuneración viene determinada de manera subjetiva por los términos: normal, baja, alta, muy altos/bajos, e incluso no pagar (lo que se conoce por usura en su máxima expresión), el criterio normal es el que el pueblo estima justo -por lo tanto variará de ejercicio a ejercicio, de ahí la aparición de los datos del año anterior-. En la realidad (y simplificando) disminuir los salarios supondría rebajar la capacidad de adquisición de bienes de consumo, lo cual llevaría aparejado un descenso de la capacidad productiva de las empresas, y el consiguiente desempleo, lo mismo que un aumento desmesurado de los mismos propiciaría una inflación galopante con efectos igualmente perversos; pero en "Zeus" únicamente tendrá connotaciones respecto a nuestras arcas y al incremento, o decremento en su caso, de nuestra popularidad como gobernante. A ciencia cierta, que si no andamos mal de cara a la polis, no convendrá mutar el nivel normal. El empleo es otro de los pilares de la economía, y por extensión el desempleo una de sus lacras. Conviene satisfacer a la población asignándola un empleo, los empleos no sólo son en actividades productivas, sino en otras administrativas, de conservación y mantenimiento, de entretenimiento, etcétera. A su vez, y como está demostrado, es conveniente tener un nivel de paro friccional (que oscile entorno al 6%) para favorecer, en caso de ser preciso un aumento puntual de cualquiera de los aspectos aludidos al efecto. De no existir paro habríamos de esperar al asentamiento de los inmigrantes, y podría ser demasiado tarde. Si el desempleo es acuciante, antes de enrarecer la situación podemos tomar medidas para corregirla. Una un tanto expeditiva, y que se puede tachar justamente de reprobable, es la del desahucio de los vecinos más humildes para reestablecer una relación más moderada entre población activa y desempleo (la forma de hacerlo es limpiar sus cabañas); la otra forma, a todas luces más civilizada y provechosa, es crear empleo. En el juego esta alternativa no despliega efectos secundarios negativos, tan sólo requiere que nuestro tesoro esté repleto de fulgurantes dracmas de plata.

Un nivel bajo (o nulo) de salarios, combinado con tasas elevadas de desempleo llevarán, a parte de a un éxodo contundente, a algaradas callejeras que impondrán el caos urbano y dificultarán la vida por medio de boicots sobre la distribución de productos alimenticios. En unas palabras, el fin de la sociedad.

INFRAESTRUCTURA DE MANTENIMIENTO Y CONSERVACIÓN

Hasta ahora todo era, relativamente sencillo, construir y punto. La integridad de la ciudad no está garantizada per secula seculorum, hemos de asegurarla por nuestros propios medios. Esta actuación debe manifestarse tanto sobre los entes orgánicos (súbditos) e inorgánicos (edificios).

Aquí es donde "aparece" la higiene, que depende del flujo de alimentos percibidos en cada domicilio (ha de ser habitual) y de la labor de los curanderos. Éstos, próximos a la medicina convencional y a la vez a la magia tradicional, ejercen sus labores en las enfermerías y a la vez por los domicilios que le son asignados a aquellas.

Como en todos los grupos humanos, cabe la posibilidad de conflictos físicos y de altercados, para evitarlos tenemos a nuestro servicio a los vigilantes, que tienen por centro de sus operaciones puestos de vigilancia. Aquellos patrullan por las


Todas las arquitecturas, si no son atendidas, pueden acabar incineradas o derrumbadas antes de tiempo. De otro modo, dispensando una atención diligente, fácilmente podrán llegar hasta nuestros días.


La preciada calificación urbanística de "atractiva" sobre una zona supone mayor reconocimiento por parte de sus convecinos, que estarán incluso dispuestos a afrontar una superior carga impositiva con tal de vivir allí.


He aquí a Zeus, el dios que da nombre al programa. Se ha dignado a visitar nuestra polis con un propósito firmemente proselitista. El que al final nos convenza depende de nosotros, y las consecuencias también.


Los edificios dedicados al ensalzamiento de los dioses son bastante caros y requieren de una gran superficie libre para su construcción. Como muestra un botón que servirá para haceros una idea.


Este dossier contempla los dioses que nos son propicios y afines, y los que por el contrario tratarán de amargarnos la vida. De existir alguna misión abierta también se nos dará información en la ventana.


Las apariciones del renqueante Dionisos nos alegrarán la vida rebasando las jarras del preciado licor mediterráneo, el vino. Cada divinidad ampara una actividad concreta de la vida.

calles previniendo reyertas y neutralizando a los delincuentes. Esto es uno de los puntos a subrayar, el reforzar el control policial no es una solución viable para atajar la delincuencia, esta parte de un problema de raíz que no se soluciona con un incremento de la represión, sino con la adopción de las medidas socio-económicas específicas. Si no queremos evitar un malestar general en la población, hemos de mantener la armonía entre los ciudadanos y la autoridad (adoptando parte

Las viviendas requieren de un suministro de agua, en forma de fuente, para su normal funcionamiento

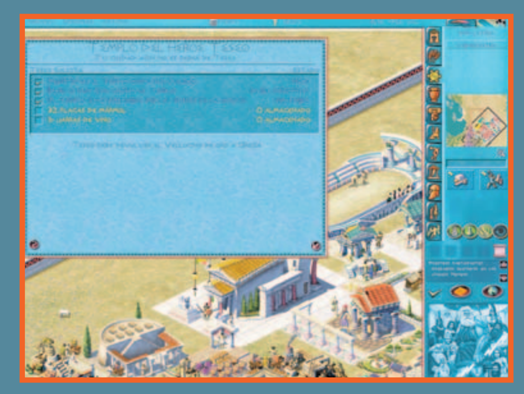
de la tesis platónica que se desarrolla en el mito de la caverna, en el libro VII de la República).
Las viviendas requieren de un suministro de agua para su normal funcionamiento, éste lo dota la fuente. Para que las casas aumenten su nivel precisan del líquido elemento, si bien las ostentosas residencias tienen acceso individualizado. El agua es distribuida por una pareja de aguadores que practican el recorrido de su barrio permanentemente como si fueran una especie de tuberías vivientes.
Aparte de las epidemias, de la delincuencia y sequía, existe otra amenaza que sigue al hombre desde que Prometeo le otorgó el fuego: los incendios.
El hogar en las viviendas está siendo permanentemente avivado por la mujer de la casa, lo cual supone que el riesgo de propagación es considerablemente elevado. Para evitarlo tenemos a nuestras órdenes a los encargados de mantenimiento, que vigilan la ciudad desde sus oficinas a la vez que deambulan por sus calles en busca de focos aislados. Conoceremos el índice de peligro con la representación gráfica que se deriva de la interfaz, si detectamos muchas superficies en rojo, será conveniente reforzar los efectivos para evitar que la cuestión llegue a mayores. Ya se sabe, en esto, como en todo más vale prevenir que curar.
Igualmente estos encargados se preocupan de velar por la integridad de la arquitectura, evitando derrumbamientos, y que se deteriore la estructura.
La forma de atajar un incendio, o plagas, que se hayan propagado demasiado como para controlarlas es destruir las edificaciones sanas que tienen en su camino, de modo que creemos un cortafuegos para que no accedan a las que se mantienen sanas. Si el fuego no encuentra nada que quemar, se extinguirá.
Esta medida habrá de ser puesta en acción siempre y cuando el mal evitado sea superior al causado con la actuación cautelar. Antes de abandonar este punto, recordar, que hay que dotar a la zona de aprovisionamiento y producción (lo que correspondería al polígono industrial derivado del planteamiento utópico antes propuesto) para mantener las estructuras griegas.

Entretenimiento y juegos

Los griegos no son bárbaros, o al menos no se consideran tales lindezas. Gustan de observar la belleza del arte, de enriquecer su cultura asistiendo a lecciones de los más avezados filósofos clásicos, vitorear a los atletas tras las competiciones gimnásticas, y desternillarse o llorar tras comedias y dramas. Así de "culturetas" son los griegos, por ello habremos de satisfacer estas necesidades para conseguir que evolucionen.
Hemos de entender esta faceta, además de como una vía de mantener contentos a los súbditos, como una fuente de empleo. Las profesiones que aluden a las actividades arriba relacionadas precisan de una preparación previa a la hora de ejercer la labor, para ello habremos de construir academias dónde se formen nuestros filósofos, gimnasios donde se preparen los atletas y escuelas de drama donde perfeccionen sus cualidades los actores. Además para el desempeño de su labor, requieren de una estructura ad hoc: los podios desde los que los filósofos se dirigen a las masas, y teatros donde se representen las funciones. A su vez filósofos y atletas entretienen a los ciudadanos en sus propias casas.
La función del entretenimiento es importante, no la vamos a negar, pero como dice un aforismo romano "primus vivere, deinde filosofare" (su traducción, primero vivir y después filosofar). Con la cita queremos significar que antes de establecer estos servicios hemos de dotar a los ciudadanos de empleo, y lo que es más importante de suministros alimenticios bastantes. Y siguiendo con la línea de la sabiduría popular: "contra el vicio de pedir, la virtud de no dar". ¿Y a qué viene esto? Simplemente a reconocer que todo lo que aprecie el público no ha de ser concedido, lo primero -repetimos- es antes.
El deporte en la antigua Hélade es algo más de lo que alcanzamos a imaginar. Para aprovechar el potencial de nuestros fornidos gimnastas hemos de construir un fastuoso estadio. Aquí se prepararán para los Juegos, y hacemos bien en escribirlo con mayúsculas. Todos los años celebran las competiciones panhelénicas, a las todas las polis envían delegaciones con sus mejores representantes en actividades culturales y deportivas. Así tenemos los juegos olímpicos -en los años divisibles por cuatro-, y seguidos a éstos los juegos Istmicos donde litigan los filósofos, los juegos Píticos donde la arena ve enfrentarse a los colosos, y los juegos Nemeos donde está en juego el arte dramático de los actores. Con éstos se cierra el ciclo, y al año siguiente tienen lugar de nuevo las olimpiadas. Las posibilidades de éxito en cada competición dependen del número de profesionales que nuestra polis tenga en activo, los cuales dependen del número de estructuras que los secundan. El alzarnos con la victoria no supondrá el llevar a la ciudad una corona de hojas vegetales, sino el reconocimiento por parte de los gobernantes griegos de las posibilidades y cultura de nuestros súbditos, y por extensión de nuestra mano izquierda como excelso líder. Y lo que es más, el alzarnos con la victoria en los Juegos Olímpicos lleva aparejado la concesión del honor de albergar al cuatrienio siguiente en nuestro estadio tales competiciones, lo cual será más apreciado (políticamente hablando) si cabe que la victoria. Gracias al éxito de nuestra delegación, nuestra fama trascenderá las fronteras, así como nuestras peticiones, que serán atendidas con mayor benevolencia y generosidad por razón del mayor respeto conseguido.

Administración y ejército

Los efectivos pecuniarios iniciales, expresados en la unidad monetaria en curso, el dracma, irremisiblemente están avocados a disminuir constantemente. El gastos público es cuantioso, y difícilmente controlable, de ahí que aquella suma con la que empezamos el proyecto divino pronto expire. Para evitar este desastre económico, recurriremos a los socorridos impuestos, pero para recaudarlos hemos de levantar previamente un palacio. La tasa de impuestos será controlada por nosotros directamente, de la misma manera que los salarios. Igualmente, el nivel normal será el idóneo. Dependiendo del estado económico de nuestras arcas podremos subirlo o reducirlo. En todo caso servirá para mantener el polifacético déficit en niveles tolerables (equivalen a un equilibrio absoluto entre gasto público e ingresos, un nivel un poco superior de gastos sobre los ingresos). Vigilaremos la evolución del déficit con las partidas detalladas del presupuesto corriente y previo.
Únicamente puede existir un Palacio por polis, es la expresión de unidad de mando y el símbolo de la plenitud



Cuando precisemos los servicios de un héroe, para afrontar una misión o vencer a un monstruo, habremos de dedicarle un templo y después tratar de satisfacer sus demandas.



La sede de la administración es el Palacio, de esta ostentosa estructura depende a la vez la organización militar de toda la polis. Es el símbolo de nuestra autoridad en la polis y conviene mantenerlo en perfecto estado.



¡Es la guerra! Con rapidez y conocimiento de causa desplegamos nuestras compañías ante el contundente avance enemigo, que tiene como objetivo el Palacio. De momento hemos detenido la invasión.

(figurada) de la ciudad estado. De su construcción depende la disponibilidad de un cuerpo de ejército, en caso contrario nos encontraremos indefensos. La ubicación de esta estructura, núcleo de la sofisticada administración, es altamente importante. De este modo será más que conveniente reservar un solar libre en el centro de la polis desde el momento de la fundación. Este carácter estratégico trasciende el hecho que los ciudadanos paguen por ser vecinos del mismo, sino porque las acciones militares de conquista se centran sobre el palacio. Tener controlado el palacio enemigo supone el fin de la batalla.

SI LOS RECURSOS MILITARES SON ESCASOS PODEMOS PEDIR TROPAS A LAS COLONIAS, A LOS ALIADOS O A LAS POLIS VASALLOS

La especial y premeditada ubicación del palacio no es más que una medida pasiva contra las acometidas de los rivales; de hecho existen otras más activas y eficaces. Como primera medida de corte castrense habremos de amurallar el perímetro de la ciudad, siempre previendo un territorio libre sobre el que expandirse, disponer casas de guardia en cada acceso y torres que flanqueen la estructura defensiva. El resto depende de nuestro ejército. Por aquel entonces, y durante milenios más (hasta el siglo XVI), el ejército no era profesional, formando parte del mismo los ciudadanos de pleno derecho de acuerdo a sus posibilidades económicas.

Únicamente podrán ser convocados a filas los plebeyos, ciudadanos que residan en caseríos, y los hoplitas (plebeyos con armaduras) y los caballeros (hoplitas con montura). Esta especialización militar requiere por consiguiente una infraestructura socio–económica que la secunde. Cuando veamos amenazada la seguridad de la polis podremos actuar de tres modos: rindiéndonos (pagando un tributo al vencedor), sobornarle (pagar un tributo y considerarnos victoriosos) o plantando cara. Ésta última requiere reunir a las compañías compuestas por los hombres de cierta capacidad (lo cual se hace arrastrando los estandartes que ondean sobre las acróteras del palacio, una vez desplegadas acometeremos las labores defensivas u ofensivas con las tácticas generales o específicas de cada grupo (no podremos adoptar el sistema de la falange macedónica por la nimia variedad de unidades militares), una vez terminada con la amenaza disolveremos las compañías dejando volver a sus casas a las mesnadas. Prolongar innecesariamente su estancia como soldados puede perjudicar nuestra apariencia de líder. Este mismo procedimiento es el que precisa la dotación de la tripulación de los trirremes.

La moral de los batallones, determinada por el cansancio y las bajas sufridas, impone el ritmo de combate, y si llega a niveles demasiado bajos provocará la retirada de la soldadesca. A vigilar en todo caso y tener muy presente en el desarrollo de la estrategia.

Si los recursos militares son escasos podemos cursar una petición a las colonias, ciudades estado aliadas y vasallas, las tropas auxiliares igualmente pueden provenir de dioses protectores (Ares o Atenea) que respondan afirmativamente a nuestras plegarias.

Los pater familias que caigan en combate defendiendo su comunidad pueden arrastrar con su desgracia a la residencia de los suyos, que podrá descender de nivel. Otra razón de peso para no realizar maniobras comprometidas.

EL DELEITE DE LOS SENTIDOS

Los elementos decorativos, a saber parques, avenidas, bulevares, arcadas, etcétera, son importantes para la vida civil. Aumentan el atractivo de las zonas que agasajan, con lo que sus vecinos se verán motivados para acometer la reforma estética de su residencia. Igualmente pagarán más gustosamente los impuestos, que proporcionalmente son más elevados que en las zonas menos afortunadas.

En otras zonas nos veremos tentados a disponer de ciertos "regalitos", tomad nota: pesquerías, muelles de erizos de mar, casas de moneda, fundiciones, graneros, establos, armerías y muelles de trirreme.

DE DIOSES, MONSTRUOS Y HÉROES

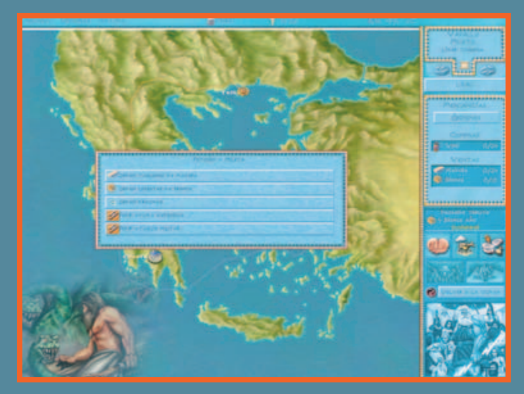
Esta dimensión es la que contempla la consabida mitología griega, que tan de boga se pone en verano con la reposición de la "fabulosa" serie Xena (que por cierto inspiró a los diseñadores del juego. ¡Americanos!) o Hércules. La religión griega es politeísta, con dioses asignados a la protección y fomento de cada actividad cotidiana. De todos era Zeus el caudillo; no era el Dios representado en la película de Disney -bobalicón y fiel esposo-, más bien era la proyección del género masculino: indómito, promiscuo, fácilmente enajenable, poderoso y arrojado. Una de las novedades que incorpora este capitulo es la mitología, influyente en múltiples aspectos de la vida de la polis. Este acicate socio-religioso será un factor estratégico complejo a tener en cuenta. Las divinidades prorrumpirán en nuestras calles para intentar convencernos de la conveniencia de que les adoremos, su recompensa infinitas promesas de beneficios derivadas de nuestra devoción. Cada uno favorecerá un aspecto de la vida de la ciudad, así que habremos de elegir con ciencia y conciencia, pues únicamente se puede erigir un templo por ciudad. La construcción del templo no será en absoluto baladí, precisa de numerosos recursos, mármol y dracmas; su costo dependerá del caché de la divinidad seleccionada, así Zeus, el más poderoso de todo el panteón será el más oneroso. Una vez establecido el lugar santo, las divinidades nos impondrán tributos periódicos, bajo la denominación de sacrificios (destinando a los efectos cabezas de nuestro ganado, o alimento almacenado). En ciertas ocasiones nos propondrán misiones, que para su satisfacción habremos de acometer. En contraprestación, y en respuesta a nuestras oraciones -que no habrán de ser frecuentes, sino puntuales- aparecerán y actuarán en consecuencia de acuerdo a sus dotes. Todo ello partiendo de dioses afines, amistosos, pero siempre tendremos un grupo de dioses hostiles que tratarán de ponernos las cosas difíciles, ora con su aparición ora enviando a sus monstruos. Éstos poderosos secuaces sólo podrán ser derrotados por un héroe particular, o con una fuerza militar respetable, los dioses no se molestarán en enfrentarse a los monstruos pues no tienen entidad suficiente (tan sólo Apolo es la excepción de la norma general). En cualquier caso la opción más inteligente es la apuesta por el héroe, aunque, aparte de menos gloriosa y lírica, el recurso al ejército es más costoso en tanto que implicará múltiples bajas. Los héroes, cuyas hazañas han llegado hasta nosotros por los poetas, son humanos o semidioses (engendrados de la unión de un dios y una mortal) que vagan por el Peloponeso en busca de aventuras. Cada héroe conoce los puntos renqueantes de un par de monstruos, así que habremos de conocer la relación entre héroes y monstruos antes de empeñarnos en la construcción de un templo. Tras su levantamiento, habremos de satisfacer los requisitos de infraestructuras que se nos imponga.



He aquí el resumen de la marcha de nuestra comunidad, servirá de primer acercamiento para analizar cuál es el origen de nuestros males, o quizá de nuestras alegrías. Un buen elemento de consulta.



Esta representación corresponde al mapa dónde se ubica nuestra polis y la de nuestros vecinos. Entre alguna de ellas se establecen rutas comerciales, terrestres o marítimas que habremos de explotar para que nuestra polis se desarrolle y sea cada vez más poderosa.



La formulación de peticiones, bien de recursos bien de auxilio militar, sólo será tramitada por los gobernantes afines, para el resto ni siquiera serán consideradas. En compensación a su fidelidad no podremos planificar ni siquiera una acción represiva contra ellos.

POLÍTICA

No podía quedar sin representarse este aspecto, que como tal puede decirse que nació en la Antigua Grecia, dónde existían órganos de control de carácter representativo. Distinguimos dos dimensiones políticas, una interior y otra exterior. Aquella es la que los súbditos tienen de su líder, léase vosotros. Aquí entra en juego factores como el carisma o la popularidad, y que tendrá como consecuencias mayores niveles de inmigración, o por el contrario ser óbice a la emigración. Los factores que condicionan positivamente la popularidad son: nivel de salarios elevados, impuestos bajos, paro friccional, buena y regular alimentación, solvencia económica (bajo endeudamiento) y no reclamar sin causa justa a su pueblo a las armas. A su vez tenemos la vertiente exterior, de cara a los gobernantes vecinos, es decir las relaciones diplomáticas. Hemos de abrirnos al exterior, una de las cuestiones más temidas por la clase dirigente es el ostracismo, el destierro. Hemos de conocer la postura del resto de polis para con nosotros: aliados (hemos de tratarlos como a nosotros nos gustaría que nos tratasen, de otro modo podrían romper la alianza), rivales (nos odian y les odiamos, en cuanto puedan nos asestarán un golpe), vasallos (obedecen nuestras órdenes por razón de nuestra conquista militar o por un juramento de lealtad) o colonias (fundadas por nosotros para dar salida a los excedentes de población y ampliar el comercio, se pueden sublevar si las tratamos con desprecio). Sobre el mapa del mundo conocido podremos planificar las actuaciones de las ciudades estado: cursar petición / formular exigencia (alimentos, tropas de auxilio, financiación, ataque), satisfacer una petición ajena, dar regalos, atacarla (intentar su conquista) o asaltarla (saquearla). En cualquier caso antes de estas operaciones podremos recabar información sobre su situación.

Con esto esperemos sea suficiente, y que aderezado con las justas dosis de rectitud, autoridad y disciplina espartana, podáis cumplir los designios de Zeus.

G.S.R

Punto de Mira

ZEUS, SEÑOR DEL OLIMPO

El crepitar de la cultura

¡¡Eureka!! De nuevo podemos disfrutar de un título de la saga «Caesar», asumiendo todas las atribuciones de un líder para convertir de nuevo una tribu en civilización, y esta vez, nada más y nada menos que la griega, cuna de la Europa Occidental.

- ☑ Compañía: **IMPRESSIONS GAMES / SIERRA**
- ☑ Disponible: **PC**
- ☑ Género: **ESTRATEGIA**

CPU: Pentium 166 MHz • **RAM**: 32 MB • **HD**: 510 MB (completa) • **Tarjeta 3D**: No (2 MB de memoria) • **Multijugador**: No





Prolongado nuestro viaje por la Antigüedad, recalamos en la península griega, mucho antes de que el Lazio conociera el esplendor del Imperio Romano y después de expandir el glamour de los faraones a lo largo de la ribera del Nilo.

Esta nueva etapa nos arroja en un espacio agreste, montañoso, que inicialmente puede resultar hostil para la consolidación de una de las mayores civilizaciones de la historia de la Humanidad.

Los griegos antiguos se establecieron en ciudades-estado, totalmente independientes entre sí, que llegado el caso podían pactar alianzas para enfrentarse a un peligro común, por ejemplo, los persas, pero siempre como entidades políticas totalmente independientes, aunque culturalmente afines.

El planteamiento del juego es una continuación del estrenado por Sierra hace cosa de un lustro en «Caesar», el cual ha sido revisado y remozado en los siguientes capítulos de la saga: «Caesar II» y «Caesar III», y el más reciente «Faraón» y su novísima extensión «Cleopatra». Por consiguiente se trata de un viejo conocido, ya que casi ninguna novedad aporta este capítulo. Lo que sí encontraremos en «Zeus» es esa capacidad de mantenernos pegados a un palmo del monitor, que sólo unos pocos juegos consiguen, ¿qué más se puede pedir? Pues una estética más atractiva que la de sus ancestros, y una nueva civilización cuya expansión dirigir.

Como caudillo político, social y religioso no habremos de dejar ningún cabo sin atar. La comunidad que fundemos será muy compleja: está afectada por múltiples factores. Las combinaciones de todos los aspectos a tener presentes, en un primer momento pueden llegar a sobrepasarnos, pero con un poco de experiencia conseguiremos hacernos poco a poco con el control de la situación.

En primer lugar habremos de favorecer el asentamiento de emigrantes, sin ellos sería imposible concebir el nacimiento de una polis. Para mantenerles contentos habremos de asignarles parcelas de tierra en propiedad donde establecer sus (precarias en un principio) viviendas, y posteriormente trabajo con el que mantenerles ocupados y con el que puedan servir a la comunidad. Hasta aquí todo fácil, pero es entonces cuando surgen los inconvenientes: combinar la demanda de trabajo con las existencias de alimentos existentes, el fantasma del paro (siempre amenazante), la sanidad, la guerra, el comercio, la mitología, ... la vida.

Todos estos menesteres se encuentran divididos por campos más o menos homogéneos, con la altruista finalidad de acelerar los procedimientos de gestión y organización. La interfaz es muy apropiada y verdaderamente comprensible. Con sólo pulsar un botón obtendremos estadísticas que nos asistirán para conocer el estado de los servicios en general, mientras que si queremos llegar a los problemas de los ciudadanos, tenemos el recurso de preguntar a cada uno de ellos individualmente. La cantidad de información disponible es realmente impresionante.

Una de nuestras obligaciones será la de preparar la participación de nuestra polis en los Juegos Panhelénicos que se celebran todos los años, y de los cuales destacan, especialmente, los olímpicos. Las victorias de nuestros atletas, filósofos y actores son muy apreciadas políticamente por nuestros vecinos, sirviéndonos como medio para granjearnos su valiosa estima. Elevadas dosis de estrategia de gestión en 7 campañas y tres misiones abiertas. Amigo, que los dioses te sean propicios.

G.S.R.

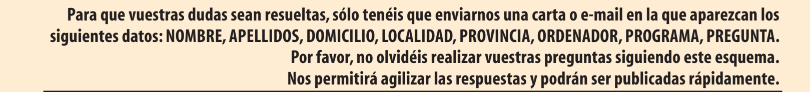
TECNOLOGÍA:	71
ADICCIÓN:	84

puntuación

Destaca la enorme cantidad de elementos influyentes en el juego. Escasas resoluciones gráficas disponibles y un acompañamiento musical mejorable. Si te gusta este género, el título te garantiza muchas horas de diversión.

total **75**





Grim Fandango

Ya conseguí las herramientas y el carnet, y ya le tiré al muerto que "trabajaba" Membrillo la cadenita del marinero Naranja. Ahora, ¿qué hago?

Juan Moine (Argentina)

Charlie te estaba esperando con un arma, al parecer no se fiaba de ti, no había duda de que te conocía bien. Se llevaba la maleta pero al menos te dio el carnet del sindicato. Ya podías embarcar, sólo te faltaba sacar a Glottis de allí, pero tu amigo no parecía dispuesto a dejar nunca las apuestas y la bebida. Ve a hablar con Max a su despacho, que estaba a la izquierda del gran gato de oro en el salón de elite. Max te explicará que no podía echar a Glottis mientras pudiera pagar, y podría seguir pagando mientras el Calavera Café siguiera dando dinero, ya que era socio. Ve a su bar y sube a su oficina. Sobre su mesa tenía un dispositivo para amañar las apuestas de las tres ruletas. Había tres pilotos que indicaban, al encenderse, cuál era la ruleta que estaba girando. Tenía conectado el imán de la de la derecha, que era en la que jugaba el jefe Bogen, para que siempre ganara. Desconéctalo. Bogen, demostrando que era un mal perdedor, se enfadó, organizó una redada y cerró el local de Manny. Glottis se quedó sin crédito y le pidieron amablemente que abandonara el Felianódromo. Ya estaban en marcha, en busca de Merche.

The curse of Monkey Island

Ya he desenterrado a Elaine y no sé qué hay que hacer.

Antonio-Javier Martín (e-mail)

Querido lector, para poder encaminarte hacia Isla Blood tienes que tener: el barco, la tripulación, el mapa y a Elaine. Lo único que sabemos es que tienes a Elaine, así que te diremos como obtener el mapa; en el teatro, mira la pegatina que adorna el baúl, y ve al escenario, habla con el artista que intenta representar una versión abreviada de toda la obra de William Shakespeare, para chimpancés de escaso coeficiente intelectual. Adecuado para los piratas de la isla. Le comenta que en realidad el camino hasta Blood lo conoce Pálido, su representante hispano. Pero para llegar hasta él hay que acercarse al club de playa Brimstone, y su algo amanerado encargado de las toallas no le deja entrar. Te hará falta un pase. El pase lo encontrarás en la pollería, entre las costillas del pollo digerido que está en el plato del esqueleto que pretendía hacer propaganda de «Grim Fandango». En el «Megamonkey»: ¿no ves las costillas y un pollo entero? Lo que hay que hacer es coger una galleta del barril e intentar comerla. Obtienes un montón de gusanos famélicos, que usados sobre el pollo lo digieren en un santiamén, hecho lo cual se puede recoger el pase. Tras mostrar el pase al tipo del club, ya puedes entrar en la playa... pero se quemará los pies si lo intenta, así que recoge tres toallas, y las mojas en el cubo del carrito cercano. Luego las usas sobre las arenas ardientes de la playa. Pálido te comentará que tiene el plano tatuado a la espalda. ¿Cómo conseguir que se gire? Habrá que hacerle creer que se ha puesto moreno. Para ello, primero hay que quitarle su jarra. Luego, marchándose por la puerta, acude al puesto de limonada, y dale el cambiazo de la jarra de Pálido por la del chaval. Le pide limonada. Llorando, el chaval se marcha, momento que aprovecharás para llevarte también el jarro y llenarlo de tinte de los baldes cercanos. De vuelta con Pálido, le coloca la jarra sin fondo en la panza y con el jarro le escancia en la jarra una buena dosis de tinte. Pálido se da la vuelta, se queda dormido y le muestra el mapa, pero es demasiado complejo para que lo memorices. Vuelta a la entrada del club, de nuevo hay que remojar unas toallas en el cubo, pero esta vez hay que usarlas sobre el encargado para hacerle huir a la selva. Recoge el aceite de coco, vuelve con Pálido y úsalo sobre su espalda, de modo que ya puedes arrancarle la piel [o sea, el mapa] impunemente.

La Fuga de Monkey Island

¿Qué hay que hacer para encontrarse con la adivina en Isla MeleeTM?

(e-mail)

Cuando vayas al lugar en el que se encuentra, debes tirar de los dedos de la mano de la especie de mano gigante que se encuentra frente al espejo para encontrarte con la adivina.

Necesito ayuda para estropear de forma permanente la catapulta que intenta derribar mi casa en la primera fase de «La Fuga de Monkey Island». ¿Qué hay que hacer después de darle los aperitivos al tío que maneja la catapulta? ¿Es toda la aventura así de complicada? Por favor publicad la solución pronto porque la ansiedad me domina poco a poco.

(e-mail)

Debes descolocar la posición de la catapulta y poner el neumático que debes coger en el bar con el cactus haciendo así una de las tuyas. No te desesperes, el juego es largo, y, quizá algo difícil pero tampoco excesivamente.

Simon 2

En la parte del barco, ¿cómo puedo salir si ya he conseguido el blandimoco?

Daniel Latorre Benaiges (e-mail)

Para conseguir salir del barco: después de que Long Johns Silver termina de hablarte y se va, utilizar el libro de hechizos. Intenta coger la calavera, pero conseguirás el parche en su lugar. Intenta subir las escaleras, pero Long John bajará para hablar contigo. Te llevará a su oficina, y después se irá. Coge el loro y mira en su diario para conseguir una postal. Sube a cubierta y habla con el chico que lleva gafas. Cámbiale el parche por sus gafas de sol. Escala por el aparejo y utiliza la postal con el telescopio. Baja y habla con el tipo que está amartillando algo. Échale del barco y coge el martillo, los clavos y el tablón. Baja a hablar con Mr. T y pídele una antorcha. Vuelve a la cubierta y entra en la sala de oficiales. Coge el cuchillo y úsalo con la hamaca. Coge las yescas. Sube a cubierta y trata de usar la antorcha con la cadena. Long John te parará. Usa el tablón en la puerta del cuartel de oficiales. Utiliza la antorcha con la cadena de nuevo. Baja por la compuerta y coge la mucosidad. Vuelve a la escalera de cubierta, entonces sube a la cubierta superior y habla con el hombre del loro. Utiliza tu loro con el suyo y lo cambiarás. Usa la goma de mascar Swamp con el nuevo loro. Vuelve a cubierta. Te iras a dormir y verás una escena de la tienda de Calypso. Cuando te despiertas el barco es atacado y al final acabas en una isla.

Versalles

¿Cómo se acaba el tercer acto?

Sandra Aguilera (Sevilla)

Comienza el acto, damos media vuelta, todo recto, derecha y llegamos al salón rojo del trono. Adelante hasta el salón del billar y salimos por la puerta secreta. Racine es el que habla con la dama. Vamos hacia él y le hablamos. Volvemos con Lully y le hablamos sobre su respuesta, pero nos pide otro encargo con lo que volvemos hasta Racine. Le damos el encargo y volvemos con Lully. Le decimos la repuesta y nos dará la resolución del acertijo de la partitura. Volvemos a bajar la escalinata y salimos al patio que hay frente a la fuente. En realidad no es un patio, sino una inmensa plaza exterior. Nos ponemos con la vista al centro y vamos hasta Bontemps que queda yendo una vez adelante y a la izquierda. Es el que está al fondo, solo. Le hablamos de todo, le enseñamos la "partitura" (le hablamos varias veces) y le pedimos permiso para entrar en el gabinete de curiosidades del Rey. Volvemos a entrar en el edificio por la derecha. Subimos las escaleras, derecha y entramos por la puerta de la izquierda. Vamos hasta la última habitación de la derecha y hablamos con el guardia del fondo a la derecha. Le enseñamos la autorización y ya podemos entrar.
Quedamos frente a una mesa con el tapiz verde. Abrimos el cajón y aparecen unas medallas. Usamos el "papel" en ellas y luego el carboncillo en el papel, con lo que conseguimos un papel de "reproducción de medallas". Vamos al salón del billar y hablamos sin tardanza con Monsieur, hermano del rey, para enseñarle el papel de las medallas. Examinamos en el inventario el papel y veremos que nuestro interlocutor ha puesto una "X" en el nombre de Charles VIII. Volvemos al Salón Apolo (el de la pared roja y los grandes cuadros) y hablamos en esta ocasión con el Marqués de Croissy. También le enseñamos la reproducción de las medallas que le lleva a sus aposentos. Después, giramos a la izquierda y vamos hasta el fondo de la estancia para hablar con el guardia que está allí y que no nos deja pasar por la puerta que custodia; que es la de la capilla.

Gabriel Knight

¿Cómo se descifran las letras vudú?

Sandra Aguliera (Sevilla)

Ya en el día 2, Grace tuvo éxito en sus investigaciones. Entre chismorreos inútiles, te proporcionó la dirección de Malia. Ahora quedaba para tus facultades de vividor y tu talento como embaucador de segunda penetrar en su círculo y conseguir más información.
Debías pensar en algo. Antes de empezar a deambular como un perro callejero, lee el diario. Una visita al museo vudú te permitirá conocer al Dr. John. Hombre de personalidad arrolladora, fuerte, alto..., imponente en una palabra. No, otra palabra le definía mejor: intimidador. Mientras dialogues con él, soportando su varonil voz grave y sus aires amenazadores, matizados por su estilo de hablar, muy académico, recaba información sobre el vudú en general y el histórico en particular. Principalmente sobre Marie Laveau. Por mucho que te empeñes y le insistas, negará todo conocimiento sobre los crímenes vudú, y renunciará a proporcionarte detalles sobre las prácticas actuales, aunque te pondrá en contacto con Magentia Moonbeam (rayo de luna, bonito nombre). Tampoco se mostrará muy colaborador contigo cuando le muestres las fotos ni los códigos de la tumba... aunque notarás que te amenazaba veladamente al aconsejarte no ir mucho al cementerio. Y tú no se lo habías mencionado, así que tomaste nota mental del detalle.
Tras abandonar el museo (no podrás examinar la serpiente) visita a la sacerdotisa Moonbeam. Ella te proporcionará más datos sobre el vudú: sobre la víspera de S. Juan especialmente. Accederá a traducir los códigos de la tumba de Marie Laveau, pero te parecerá a todas luces que no era excesivamente experta. Había demasiadas lagunas en su sabiduría. Tal vez necesitará una fuente de información alternativa. También dejarás para más adelante el tema de su serpiente.

Nuestra dirección es:
HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
C/ Pedro Teixeira 8, 5ª Planta
28020 Madrid.
No olvidéis incluir en el sobre la reseña
MICROMANÍA – S.O.S. WARE

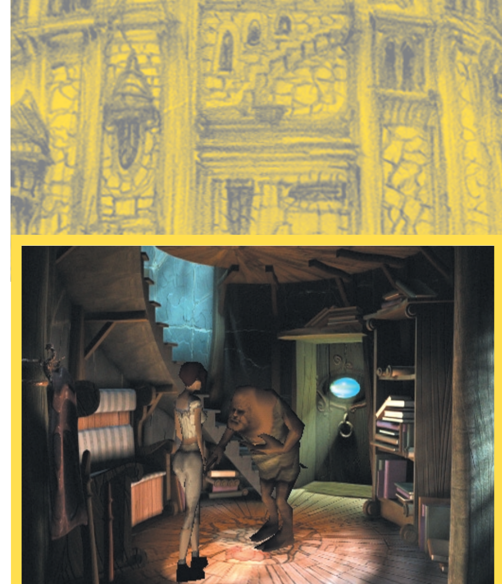
También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:
sosware.micromania@hobbypress.es



The Longest Journey

Una historia interminable entre magia y tecnología

Dos mundos unidos se vieron forzados a separarse. Un hombre, para asegurar la existencia de ambas tierras, entregó su vida. Sin embargo, no todos están conformes con el Equilibrio y algunos incluso intentarán destruirlo por todos los medios. Mientras tanto, April Ryan duerme, y sueña con otra vida...


Durante el desarrollo del juego encontraremos personajes de todos tipo. Para éste en particular no existe conjugación verbal mala.

April estudió el extraño paisaje que se extendía a su derecha. Al acercarse al nido, un súbito temblor hizo caer el enorme huevo, que quedó atrapado en unas ramas. Era demasiado grande para cogerlo. Demonios. La chica recogió una de las largas escamas acomodadas dentro del nido. A la derecha, se topó con un árbol moribundo. April cogió una ramita medio quebrada del árbol. Una voz la congeló en el sitio. El espíritu de los árboles, como se hizo llamar la aparición, hizo un trato con April: si conseguía hacer llegar de nuevo agua al árbol, el árbol rescataría el huevo de su precaria posición.

Más a la derecha, reparó en un riachuelo desviado. Usando la rama con la escama, improvisó un canal para deshacer el desastre. Hablando de recuperaciones milagrosas. Recordó el pacto al espíritu, que devolvió el huevo al nido. Un gigantesco dragón blanco, la madre del retoño, apareció ante ella. Fue por entonces cuando April comenzó a dudar de su cordura.

CAPÍTULO 1: EN LA OSCURIDAD

April se despertó de la extraña pesadilla confundida y algo trastornada. El sueño parecía tan real... Abrió la ventana para despejarse. Aparte de una porción del sucio río, del que no quiso preguntarse qué tipo de líquido llevaría por la ciudad, vio un curioso flotador azul, en forma de pato, y una hambrienta gaviota. Recordó que tenía que ir a la facultad de Bellas Artes a trabajar en algún cuadro que llevar a su exposición, de la que dependía su beca para seguir en la universidad. Llevaba poco tiempo en la ciudad, y se las veía y deseaba para mantener su carrera con el trabajo en el café Fringe. Se vistió y, revisando el armario, encontró un viejo mono de peluche que había llevado consigo a Newport, el Teniente Guybrush, cuyo único ojo se estaba saliendo de su lugar. April se lo acabó de quitar. Bueno, ya se lo cosería más tarde. Cogió su diario, salió de su habitación, y se encontró con Zack en la puerta.

Zack Lee era la mayor basura que se podía encontrar en el barrio de Venice que no se encontrara flotando en los canales. Tras darle unas buenas largas, reparó en el terminal de ordenador instalado en el pasillo. El aparato no fue muy amable con ella. Insultada, bajó las escaleras al piso de abajo. En la sala de estar miró el tablón de anuncios, como de costumbre. Había una nota pegada en él: al parecer Fiona, la copropietaria de La Residencia, había encontrado el anillo de oro de April. La cogió y se la entregó a Fiona, que estaba sentada en el sofá, mirando la televisión, como de costumbre. Después de charlar un rato con ella y recuperar el anillo, regalo de su padre, birló la caja de cerillas que había encima de la mesa, y salió por la puerta. Echó una mirada a los murales de La Residencia, una de las muchas particularidades hippies de su patrona, y se detuvo a observar al extraño personaje, sentado en el banco de camino a los puentes. Tras entablar conversación con el desconocido, sólo consiguió conocer su nombre, Corthès, y la convicción de que al buen hombre le faltaba un verano, y que no era ese. Finalizó la charla y se dirigió por los puentes a la Universidad, atravesando el parque.

Al entrar por la puerta, recogió un guante de trabajo que algún estudiante había abandonado en una papelera. Lo examinó. Un pequeño roto de nada en la palma. Lo guardó, pues no estaban las cosas como para ir tirando. Subió al piso de arriba para trabajar un rato. Arriba estaba la última holoescultura de Emma, su mejor amiga. Impresionante. Cogió los pinceles y se dirigió al lienzo, con lo que no pudo ver cómo, durante un segundo, la holoescultura en forma de dragón cobraba vida y se acercaba hacia ella.

UNA CITA PARA APRIL

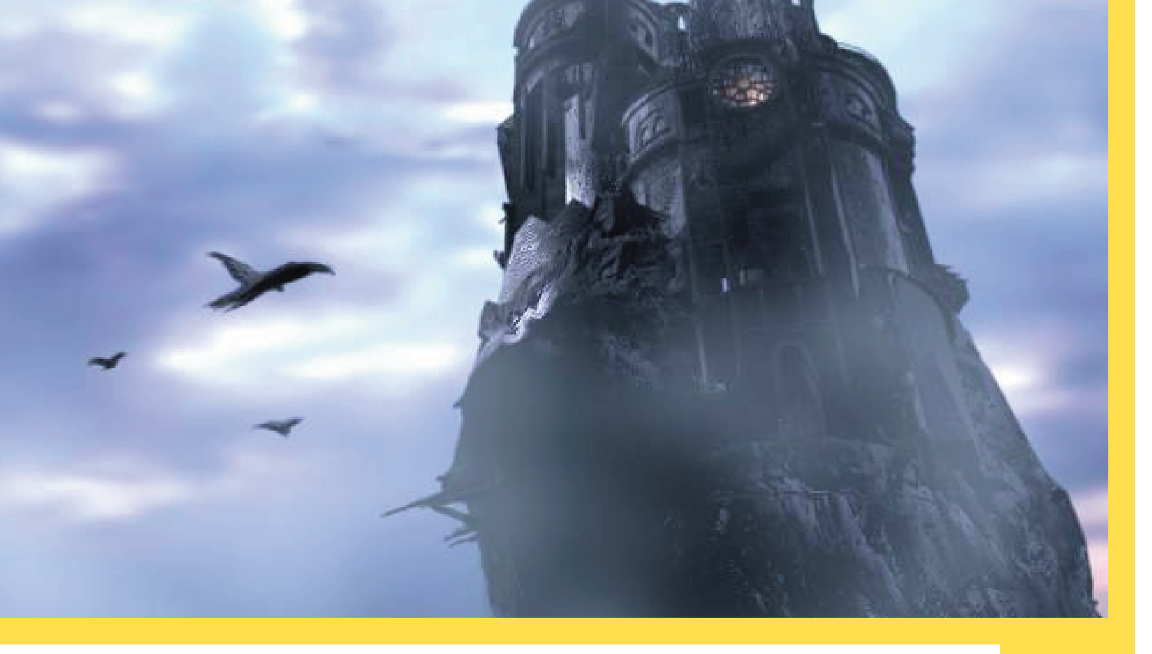
April pintaba trabajosamente hasta que llegó Emma. No podía esperar a contarle la pesadilla de esa noche, pero Emma tenía una noticia aún más extraña: Corthès le había dado un mensaje. Quería encontrarse con April en el lugar donde los niños "visualizaban sus sueños". Sin saber a qué demonios se refería, quedó con Emma en el café, al lado de los puentes. En la entrada, cogió unos caramelos del frasco en la barra, y habló con Charlie, un amiguete. Corthès había estado allí, preguntando por ella. Se llevó uno de los dulces a la boca. Asquerosos. Una vez dentro del café, charló con su amiga y cogió un poco de pan de la mesa, puso algo de música de la máquina de discos y observó un cartel colgado a la derecha, en el que Corthès estaba interesado. Había unas entradas gratis para una exposición, y como de lo que es gratis, nunca hay bastante, cogió una. Con suerte, el francés estaría allí. Examinándola, encontró la dirección de la galería.

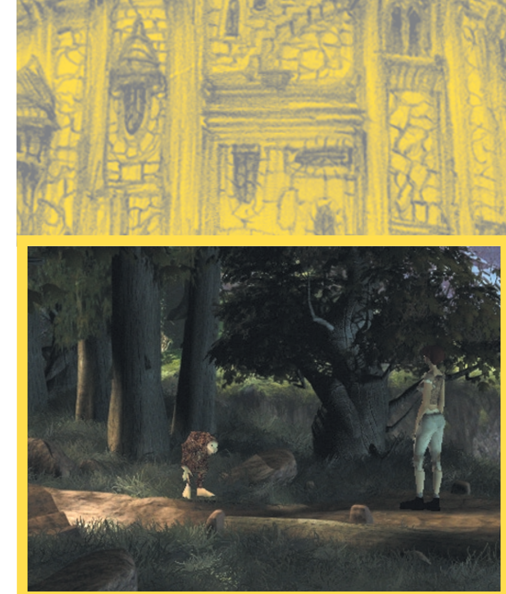
Al ser día de pago, April habló para exigir su salario con el dueño del café, un tipo en la barra que tenía por costumbre hablar de sí mismo en tercera persona. El gordo le pidió la ho-

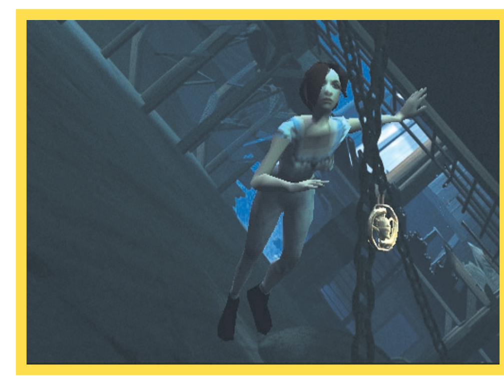
El detalle de los modelos 3D de los personajes asombra en todos los niveles del juego.

La magia juega un papel importante en el desarrollo de nuestro personaje, y nos salvará de más de un apuro importante.


¿Quién es quién? Esta situación un tanto extraña demuestra que nunca es tarde para un concienzudo examen de conciencia.







Una de las múltiples razas con las que April tendrá que lidiar: los Banda, a la estela de los Ewoks de Lucas, tremendamente abrazables.

La recolección de objetos puede complicarse en algunos momentos del juego hasta límites insospechados.

ja de servicios. April la guardaba dentro del diario, así que no le supuso mucho problema. Aún así, hubo que amenazar al jefe con su dimisión para conseguir el dinero. Todos los meses igual. Y encima, el muy cerdo tuvo la osadía de pedirle que trabajara otro turno esa noche. Tenía planes, y por ello rehusó la invitación. De cabeza al Metro. Al entrar en la estación, compró un abono semanal usando su tarjeta de crédito con el escáner genético. April ya era libre para campar por toda la ciudad a sus anchas. Dentro del tren, mirando el mapa de recorrido, eligió su destino: la galería Roma. Fácil de encontrar, a la derecha de la salida, dejó su invitación al guarda dormido del mostrador y entró al fondo, donde la esperaba el viejo. Hablando con él, y sólo tras superar un examen sorpresa de Arte, Corthès se fue, dejando a April más confundida que nunca. De vuelta a casita, charló animadamente con Fiona y Mickey, su novia, y se quedó con ellas a ver una película en el vídeo. Resultó más aterradora de lo que esperaban.

CAPÍTULO 2: A TRAVÉS DEL ESPEJO

Decidida a encontrar a Corthès, bajó a la sala de estar y preguntó a Fiona acerca de éste. Quizá Zack supiera algo. Subió a hablar con él y, tras prometerle una cita (que ni en sueños pensaba atender), supo que solía frecuentar los cines cercanos a Metro Circle. Tras coger el Metro para dirigirse allí, April bajó hasta el final de la calle que se extendía a la derecha, y giró otra vez hasta la puerta del cine Mercury. El chico que barría la entrada no le permitía pasar y aunque no era difícil de despistar, la puerta estaba cerradísima. Lo único claro es que Corthès estaba dentro. Decidió apagar las luces de la entrada, con la esperanza de que Freddie, el barrendero más listo de su hormiguero, le descubriese una forma de pasar.

Al pie de una farola estaba la caja de fusibles. Minelli (uno de la secreta, seguro) no le dejó manipularla. Había que librarse de él, y por lo que sacó de la charleta, al desaliñado le perdía el estómago. Pues se iba a empachar. April movió la papelera de al lado y embadurnó uno de los caramelos sin usar con la sustancia verde bajo ella, entregándoselo después. Debe haber formas mejores de librarse de uno, pero pocas tan divertidas. Ya podía abrir la caja. Pues no, hacía falta una llave. De vuelta en el Metro, en la estación de Venice, observó unas chispas que salían de la vía. La llave de marras estaba encajada en los raíles pero, ¿cómo cogerla sin peligro?

A la izquierda de la pensión había una máquina que había sufrido una de las chapuzas de Mickey. Vuelta a casita. La máquina tenía unas tenazas sujetando una cañería de agua. Para extraerlas, habría que librar de presión la bomba de agua. En la parte superior derecha, reparó los cables sueltos con el anillo de oro. Alineó los diales que estaban justo bajo los cables. Uno de los dos interruptores giraba los diales, y el otro liberaba uno de ellos. Giró el de la izquierda dos veces e hizo lo mismo con el derecho, luego dos veces y una, respectivamente. Otra vez el primero y una más el segundo y ¡bingo! A continuación giró la válvula de la bombona de gas a la izquierda y accionó la rueda roja del frente. Ya tenía las tenazas. Recogió el anillo y subió a su habitación.

Arriba, se asomó otra vez a la ventana. Echando el pan sobre el

El sencillo y clásico sistema de juego resultará familiar a los jugadores de aventuras



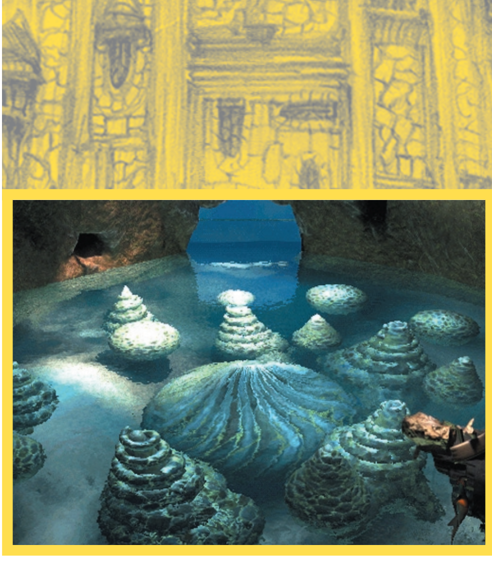
Uno de los episodios transcurre en el interior de una estación orbital, lo que demuestra como se alternan los ambientes mágicos y futuristas.



La mayoría de los escenarios están cuidados a un nivel de detalle difícil de superar, con buenos efectos de iluminación y movimiento.



El bebedor Brian Westhouse, uno de los secundarios más carismáticos de la aventura, al que habrá que visitar a menudo.



Una de las muchas tareas a llevar a cabo será la reunificación de dos razas separadas por la guerra y el tiempo.



patito, la gaviota voló a darse un banquete y lo liberó de la reja, con tan mala suerte que la cuerda, parte del plan "pescar la llave", se hundió en el canal. La recuperó recogiendo las cadenas donde estaba enganchada. Y luego dicen que esto es fácil. Salió de la pensión, persiguiendo el flotador hasta la puerta del café, y lo recogió. Examinando el pato de cerca, extrajo la tirita que lo mantenía inflado. Volvió a la estación de Venice y, después de inflar el flotador, lo juntó con las tenazas y con la cuerda. Usando el improvisado invento, recogió la llave.

De camino al Mercury, frente a la disco antes de llegar, tomó el sombrero de Minelli, solito en medio de la calle. Abrió con la llave la caja de fusibles de la farola y, aplicando la tirita al guante roto, lo usó para arrancar los cables. Bendito Edison; Freddie entró en el callejón, dejando el camino libre a nuestra protagonista. Aún quedaba la cuestión de distraer al bobo para entrar en el cine por la puerta de servicio. Para ello, y observando la sombra que proyectaba un montón de basura en la pared del callejón, puso el sombrero sobre el montón y para completar el efecto, colocó el mono al pie de la basura, levantó la tapa del cubo y le prendió fuego con las cerillas. Vía libre. Dentro del cine, Corthès le dio pocas explicaciones, pero al acompañarla fuera, al callejón, se le soltó un poco más la lengua, para desespero de April. Le habló de la existencia de dos mundos: Stark, el nuestro, dominado por la tecnología, y Arcadia, donde la magia era el modo de vida al uso. Inmediatamente después abrió lo que llamó una Salida, y pidió a la chica que la atravesara. De perdidos al río, dicen. Antes de partir, le dio instrucciones de buscar a un tal Westhouse para regresar a casa.

UN NUEVO MUNDO

April apareció en un extraño templo al otro lado del portal. Explorando un poco, localizó a un monje que hablaba un lenguaje que perfectamente podía ser marciano. Escuchando al hombre en silencio, comenzó a entender sus extrañas palabras. Dijo ser el Mestrum Tobías, y hablando con él, la chica supo que estaba en la ciudad de Marcuria, a la vez que aprendió algo sobre la Historia local; acompañó a Tobías a la salida del templo, y dio un par de vueltas por el mercado. Un vendedor de mapas que tenía allí su puesto debería saber algo sobre Westhouse, pero no hubo suerte. También hizo migas con un trilero y su pájaro parlante. Desde luego, hay días que...

La dificultad no es excesiva, aunque la resolución de algunos puzzles puede llevar horas

Volvió al templo a hablar de nuevo con el monje, para indagar sobre Westhouse, y consiguió saber que en Marcuria, éste usaba otro nombre. El vendedor de mapas sí que conocía al "hombre rodante", pero aún insistiendo, el buen hombre era una tumba. Al poco llegó la recadera del cartógrafo, a la que éste despidió por las buenas. April solicitó el puesto, y obtuvo un lista de mapas a repartir, y el primer mapa. Westhouse era el segundo en la lista.

April fue hacia la ciudad, y de allí al muelle, junto a las puertas de la ciudad. Dirigió sus pasos a un barco grande atracado en él. El capitán Nebevay, el primer cliente, aceptó el mapa y entregó una moneda a la muchacha, pero no permitió firmar en la lista de entregas, requisito para acabar el trabajo. Motivos religiosos, ea. Prometió hacerlo, si April le tocaba algo de música. Conseguir un instrumento fue muy fácil; un mercader de las puertas de la ciudad los vendía de todas clases. April pagó la moneda y compro una flauta, regresó al barco y presentó la lista al capitán, que la firmó mientras ella tocaba lo mejor que podía. Otra vez en el mercado, mostró la lista firmada a su nuevo patrón, con lo que consiguió otro mapa, y la dirección del hombre rodante, a donde se encaminó de inmediato.

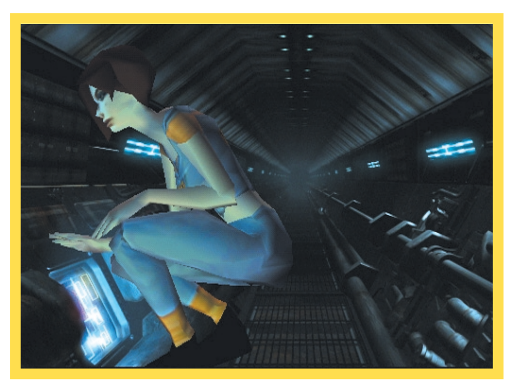
El bueno de Brian Westhouse resultó ser un borrachín de lo mejor. Le alargó el mapa y la lista, que Brian le devolvió firmada, y habló un buen rato con el amigo de Corthès. A la hora de irse, regaló a April un reloj estropeado. Usando sobre él la chincheta que sujetaba la nota de Fiona, una Salida se abrió ante sus ojos. Y justo a tiempo. Corthès la estaba esperando al otro lado. Habló con él de lo que había visto, y fue al café a ver a Emma y a Charlie, quedándose con ellos al concierto.

CAPÍTULO 3: AMIGOS Y ENEMIGOS

April salió de su habitación, encontrándose con Zack. Despedido éste, se dirigió en metro a Hope Street, los barrios pobres de Newport, y de allí a la catedral, al fondo de la calle. Dentro, habló con el Padre Raúl, que le indicó dónde podía encontrar a Warren Hughes, el artista del que habló Corthès. Estaba en la misma calle, en el bloque 87. Warren resulta ser un muchacho joven, que se ofrece a ayudarte a cambio de un pequeño favor: borrar su ficha policial y localizar el paradero de su hermana en los archivos de la comisaría de Metro West. Pues que viva el transporte público.

En la puerta de la comisaría, tras hacer un poco el tonto delante de las cámaras, April observó el resultado de un desastre aéreo, custodiado por un policía aquejado por la tos. Subió por las escaleras y conoció a otro, éste con ínfulas de actor, pero eficiente a la hora de cerrarle el paso. Había que entrar de una forma u otra, así que April volvió hasta el cruce que había atravesado poco rato antes, y fijándose en el letrero de la calle, obtuvo el código que liberaba la barricada móvil. Se introdujo dentro de un contenedor de basuras y listo. Ya estaba dentro.

En la recepción de la comisaría, habló con la sargento de guar-

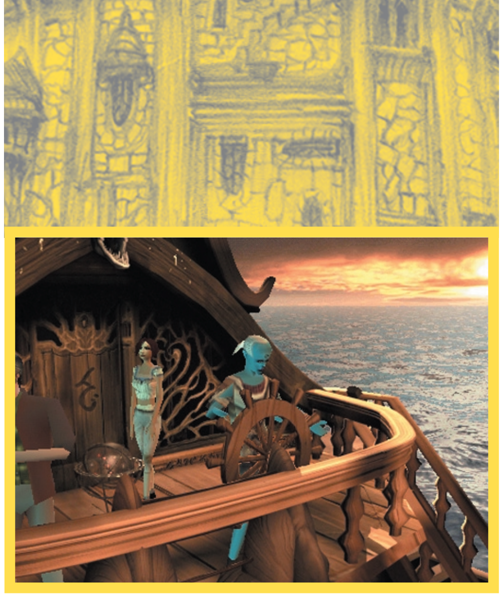


El sigilo es la clave para resolver varias escenas del juego, por ejemplo, desde los conductos del aire de una estación planetaria.

Algo tan cotidiano como entrar en un cine resulta ser, sin duda, el puzzle más complicado de resolver de toda la aventura.



Corthès, viajero entre mundos, guiará a nuestra protagonista durante la primera parte de la historia.



Los efectos de movimiento e iluminación de TLJ alcanzan una su cénit en las escenas marítimas.

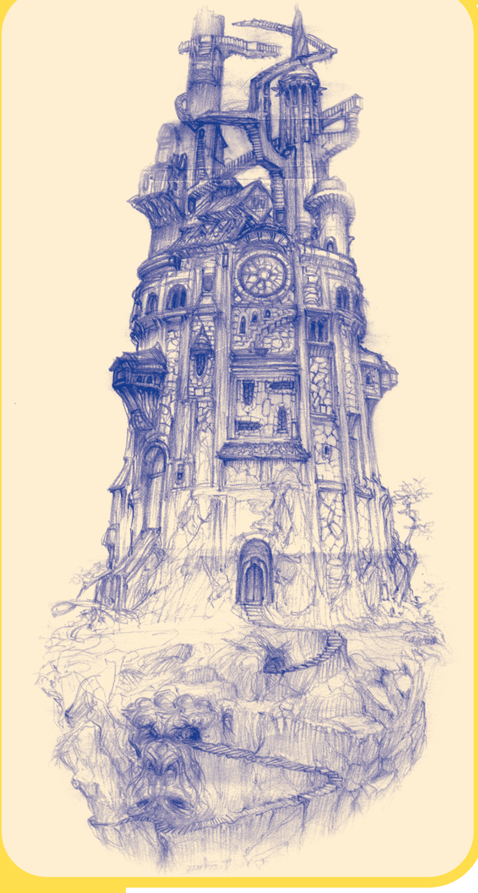


dia, que no estaba por la labor de dejarla merodear por los pasillos. Examinó el panel cercano a las puertas, y la caja de herramientas al pie de éste, de donde tomó un papel: una orden de trabajo pasada de fecha. La entregó a uno de dos técnicos sentados no muy lejos de allí, para que volvieran al trabajo. No hubo forma de convencerlos. Observando detenidamente la orden, pidió a la sargento uno igual, y la mostró al orondo técnico. Ni por asomo. Hubo que requerir un tercer formulario para que, ahora sí, ambos se pusieran manos a la obra.

CANCIÓN TRISTE DE METRO WEST

Ya abierto el panel, April examinó las dos cabinas de videoteléfono cercanas. En la pantalla de la situada a la izquierda, figuraba el número. Llamó a ésta desde la segunda, y corrió a decir al técnico gordito que tenía una llamada. Al irse éste, convenció al delgado de que la otra era para él. Y parecía que eso solo funcionaba en los videojuegos... Manipuló el panel para abrir las puertas que daban al pasillo y, tras buscar en las estanterías del mostrador el formulario más extraño que podía pedir y solicitárselo a la sargento, ya más que mosqueada, se coló a través de ellas.

En el pasillo, usó su tarjeta de crédito para comprar un refresco de la máquina expendedora. Había dos puertas: una llevaba a los archivos pero para variar estaba cerrada y custodiada por un escáner de retina; la otra la condujo a los vestuarios. Revisó todas las taquillas, y escuchó un extraño ruido proveniente de los lavabos de la izquierda. ¡Qué casualidad, si era el bueno de Minelli! Haciéndose pasar por una compañera, Minelli le dio la llave de su taquilla para que le trajera su medicina. April revisó la taquilla, cogió la botella y un pedazo de espejo. Leyó la nota oculta bajo él: un código de acceso. Entregó la botella al policía y, después de hablar un rato, le sonsacó el resto de su contraseña. Pulsó el interruptor cercano al lavabo. Minelli estornudó, y su ojo de cristal salió despedido bajo la puerta. April lo cambio por el ojo del mono y salió corriendo de la sala. Usando el ojo de cristal con el escáner de retina y la contraseña del poli, entró en los archivos.



April conectó el terminal y buscó información sobre Warren, la modificó e imprimió. Luego, en un alarde de inspiración, borró su ficha. Imprimió también la ficha de la hermana de Warren, que obtuvo introduciendo el número de colono con el que figuraba en la ficha del otro. Buscó también información sobre la Iglesia de Voltec y su líder, Jacob McAllen. Anotó el código resultante, y lo introdujo en el teclado tras el terminal. Recogió una carpeta dentro de la cual encontró un datacubo. Era hora de salir de la comisaría, no sin antes coger las copias impresas, y el destornillador que los técnicos olvidaron en la recepción. A Hope Street.

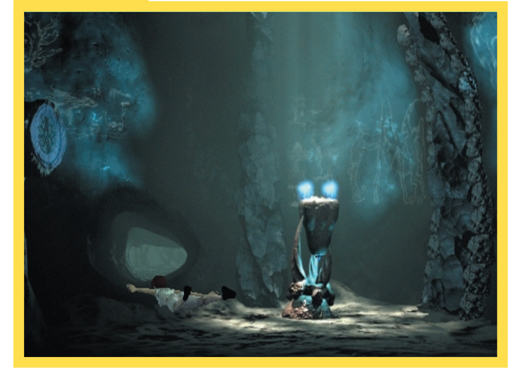
Warren, complacido por la información, dio a April la dirección de otro sujeto: Burns Flipper, un supuesto hacker de altura que vivía en la zona del puerto. Cogiendo el metro, a unos minutos de allí. Flipper vive en un garaje olvidado, a cuya puerta April tuvo que llamar tres veces antes de que el maníaco de Burns la dejara entrar. Bajo al pozo, donde éste trabajaba, y hablando con él, le entregó el datacubo para que lo examinara. También la pidió una credencial falsa para el barrio rico de Newport. Flipper accedió, a cambio de una nueva unidad antigravedad para su silla. Exacto. El accidente. Antes de volver a Metro West, usó el mezclador de pintura de la puerta del garaje con el refresco.

La lata era para el policía que vigilaba el desastre aéreo. April lo vio marchar, fastidiado a limpiarse el uniforme. La chica, entonces, se valió del espejo para desviar la barrera láser y así poder robar la unidad AG, usando el destornillador. Tras dárse-

Según desgranamos el argumento, la aventura recorrida cobra complejidad y nuevas lecturas



El gusto por la decoración de las ancianitas de Arcadia deja mucho que desear: demasiado rústico para el gusto de April.

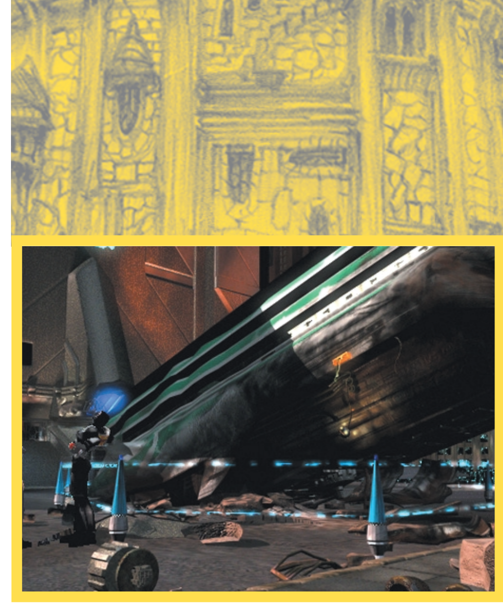


Otro de los rompecabezas de la historia que nos tendrá ocupados horas enteras, debido a su altísima dificultad.



Nada es fácil, y esta escena es una de las que mejor lo prueban. Lara Croft no es la única heroína obligada a jugarse el tipo.





Los representantes de la ley resultarán un obstáculo recurrente para la consecución de las andanzas de April Ryan.

la a Flipper y quedar con él más tarde, tocó viaje a la catedral de Hope Street. Corthès hablaba de April con el padre Raúl. Tras pedir explicaciones que no llegan al francés, la chica volvió a su habitación, donde se encontró con Emma y Charlie. Al poco, se quedó durmiendo. Tuvo una pesadilla en la que Corthès era apresado, y al despertar bruscamente, se encontró atrapada en otra Salida.

CAPITULO 4: MONSTRUOS

April apareció en una de las calles de Marcuria. Entro en la Posada del Viajero, y habló con la dueña. En la ciudad celebraban la fiesta del Equilibrio. Apareció al poco un extraño ser llamado Abnaxus, con el que también charló un momento, y con el que quedó para visitar al día siguiente. Se fijó varias veces en una silla al lado de la chimenea. Allí se durmió. Al despertar, decidió visitar la ciudad. La posadera le dio ropa adecuada y algunas monedas, a cambio de un poco de trabajo. En los jardines de la ciudad encontró una casa en un árbol, donde vivía Abnaxus, con el que continuó la charla del día anterior. De vuelta al templo, Tobías comunico a la chica la situación del Enclave: una biblioteca donde podría recoger información, no sin antes visitar los muelles para ver a Nebevay y a un viejo marino sentado en el muelle pequeño, y hacer una rápida visita a Westhouse. La biblioteca del Enclave se encuentra bajando unas escaleras bajo éste. El bibliotecario Yerin le mostró varios libros, pero uno en especial llamó su atención; hablaba de unos seres alados que poblaban la isla de Alais, su destino.

Buscó a Nebevay para que la llevara en su barco. De eso nada. Aún así, el viejo marino del muelle pequeño accedió a cambiar un favor que el otro le debía, si April le devolvía su pájaro parlante. Para recuperarlo, April se encaminó al mercado. El trabajo es lo primero; entregó la lista firmada al cartógrafo, y éste le dio el mapa de las tierras del Norte, el tercero de la lista. Entonces habló con el trilero, y colocando una moneda en los cubiletes, comenzó a jugar. Usando el destornillador, señaló los cubiletes hasta que uno se movió. El trilero acusó a April de hacer trampas, pero aún así le dio una calculadora de Stark. También cambió el destornillador por el pájaro. Devolvió a Cuervo (así llamó April al pájaro) al viejo, y vuelta a insistir a Nebevay. El nuevo problema fue que un alquimista loco había robado el viento necesario para zarpar. En las puertas de la ciudad, April usó las localizaciones del nuevo mapa para salir de Marcuria, y se adentró en el bosque, donde encontró a Cuervo, que prometió acompañarla durante el viaje y echarle una mano si la situación lo requería.



Espiar a la gente no es de buena educación, pero a veces es la única forma de saber lo que está pasando.

GUSTOS CULINARIOS PELIGROSOS

Llegó a un puente que no había forma de cruzar, encontrando en su camino a un banda, un hombre topo, que buscaba a su hermano. Prometiéndole ayuda, y sin poder cruzar, April volvió al bosque. Una vieja esperaba ayuda. Levantándola, la viejecita llevó a la chica hasta su casa. La vieja salió de la casa de nuevo y April registró la propiedad. Usó una escoba al lado de la pared con la cadena que cerraba un armario y encontró al hermano del tipo de antes encerrado en él. Para ayudarle a escapar, cogió el cráneo de encima de la mesa y la lanzó a una ventana redonda al lado de los instrumentos de tortura.

En cuanto sacó por la ventana al individuo, la vieja entró a la casa, transformándose en un horror llamado Gibbler. Para librarse de su ataque, April pisó la tabla suelta bajo la mesa, y el bicho cayó en la hoguera.

Saliendo de la guarida, encontró al hombre, que la invitó a su poblado. Allí habló con el hermanito, con el gran Bandú, el jefe de la tribu y una vez más con los hermanos.

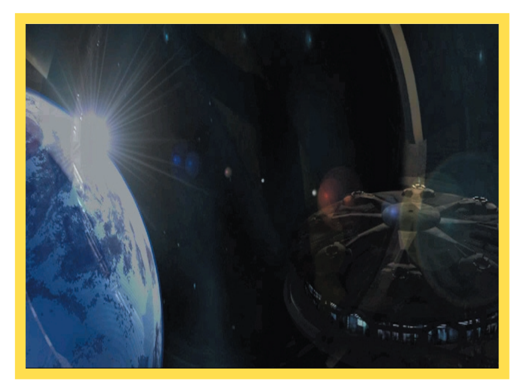
Después, entró a la cabaña de los espíritus. Se tumbó a dormir. Las pesadillas la habían seguido a Arcadia.



Las numerosas escenas cinemáticas que sirven de enlace entre un episodio y otro están realizadas con el mismo cuidado que los escenarios fijos.



La reconstrucción del disco del Equilibrio es el primer objetivo de April en Arcadia. Una odisea que tardaremos mucho en completar.



Otra de las grandiosas escenas que presenciaremos durante el transcurso de «The Longest Journey».





Un cyberhacker de altura, indispensable para obtener información hasta de debajo de las piedras.

CAPÍTULO 5: DENTRO Y FUERA

April salió de la cabaña y relató las visiones al Bandú. Éste le entregó la primera parte del disco, la piedra banda. Al despertar a Cuervo, salió del poblado. Al salir del pantano, paró a coger unas flores. Al poco, llegó a un peralte desde donde podía admirarse el castillo de Roper Klacks, el alquimista. Un hombre de piedra custodiaba la entrada. Para obtener unos hongos rodeados de arenas movedizas, usó la flauta, y Cuervo apareció e hizo el trabajo de mil amores. April los mezcló con las flores, y con el ungüento resultante, frotó al hombre de piedra que, agradecido, abrió la puerta. Eso era un laberinto y no lo que se vende por ahí.

Para salir, fue a la gárgola de la derecha, y puso una moneda en sus manos. La estatua se giró, y April apagó las velas que aparecieron. Más monedas, y pudo coger un salero y un pimentero. Después giro el reloj de arena de la gárgola de la izquierda, y corrió pasillo al fondo, hasta una puerta de piedra.

Llamando dos veces, apareció un nuevo reloj. Girar y correr, así estaban las cosas, a la puerta del extremo a la izquierda.

Otra habitación, hasta una puerta con un rostro de piedra. Usó en esta el pimentero y saltó al interior, donde esperaba el alquimista.

Un reto arreglaría la cuestión, y tras unas tentativas de lo más ridículas, en una prueba de aritmética y usando la calculadora, April dio pasaporte a Roper.

Todos los personajes secundarios poseen características únicas, enriqueciendo la aventura con cada aparición

APRENDIZ DE MAGO

En sus habitaciones, revisó el libro de hechizos de Klacks. Faltaba un trozo, pero aún quedaba una formula de invisibilidad. Los ingredientes están en cuatro frascos. Bajo la calavera encima de la mesa, un frasco azul; uno verde tras las cortinas; el blanco en las estanterías del centro y junto el caldero, uno amarillo. Para recuperar el resto del libro, hay que fabricar la pócima de invisibilidad, para la que hay que mezclar en el caldero los frascos blanco, verde y azul, en ese orden. April volvió con ella al primer laberinto, y se la tomó delante del espejo. El pergamino apareció a sus pies, de allí al bolsillo, y de vuelta al libro del mago, para realizar el resto de las pócimas. La de ligereza requería amarillo, blanco y azul. Cerca de la ventana, en lo alto de la estantería, había un frasco rojo, y tuvo que usar la de ligereza para alcanzarlo. Después preparó el resto de los hechizos: blanco, rojo y azul para la poción del viento; rojo, rojo y azul para la poción explosiva; verde, amarillo y azul para la de antimagia. Acto seguido, April usó antimagia y explosión con el cristal rosado, para liberar las almas de los condenados, y abrió las ventanas del cuarto. Llamó a Cuervo con la flauta, y le dio la poción de viento.

Luego lo soltó por la ventana, y se sentó a disfrutar del espectáculo, hasta volver a Marcuria. Allí, busco a Nebevay y usó con él la poción del viento. Era extraño, le pareció ver a Cuervo por allí, pero ahora no estaba.

Lo último que hacía falta para zarpar era un timonel, que April encontró en la Posada del viajero: una mujer azul. Visitó a Tobías, que le hizo entrega del talismán del Equilibrio, y vuelta al barco. Buen viaje.

CAPÍTULO 6: LA TORMENTA DEL CAOS

April subió al puente a charlar con el capi y la mujer azul. Observó la brújula y preguntó sobre ella a ambos. Al volver a la cubierta, el capitán anunció que variarían el rumbo lo cual era un desastre. Para evitarlo, habría que tomar el control del barco. Con este fin, April cogió una de las manzanas del barril, bajó al piso de abajo, y puso el caramelo usado en un saco de harina agusanado. Tomó el gusano atrapado en el dulce, y lo colocó en la manzana, para mostrarla al capitán.

Cuando se marchó, convenció a la timonel para que le dejase un rato a ella. Colgó el talismán sobre la brújula. Al ir a quitar el talismán, Nebevay lo exige y se lo lleva. April lo siguió hasta la parte de abajo del barco, y usó un hacha con el cofre del capitán. Fatal.

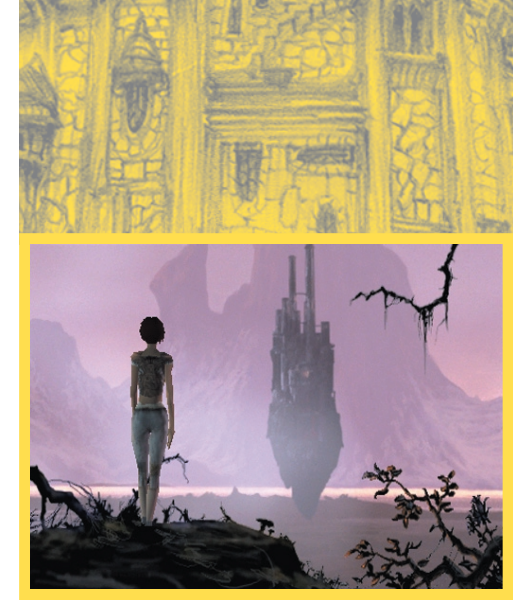


Una ciudad submarina olvidada por los seres humanos. Demasiado para una chica de ciudad como April Ryan.

Como en cualquier aventura de fantasía que se precie, encontraremos de todo, como por ejemplo este gigante.



La aparición del villano no puede ser más dramática. En el más puro estilo Expediente X.



Como en el film de Monty Python. Nadie sabe ya dónde colocar un castillo. Un ejemplo perfecto para ilustrar esto.



CAPITULO 7: EL ESPEJO AZUL

April estaba en medio del mar, sin saber cómo había sobrevivido. Llamó a Cuervo, y lo envió a buscar tierra. Algo parecido a una cabeza salía del agua. Al intentar cogerla, April se encontró en una especie de burbuja orgánica. Examinando las paredes, descubrió que si tomaba un pólipo de las paredes y se lo comía, conseguiría respirar bajo el agua. Pues eso.

Salió de la burbuja y, tras coger una perla negra de una concha a su izquierda, se dirigió a la ciudad submarina. Allí encontró a uno de sus raptores. Para entenderse con él, tuvo que rascar un musgo verde de las paredes, y volver a la burbuja. Allí, consultó los murales de nuevo, se pinchó con la chincheta en un dedo, mezcló la sangre con el musgo, éste con la perla, y al coleto. A hablar con la fauna local. Antes de la conversación, reparó en el arpón de la pared. Mostró a la reina de los Maerum el cristal, y nadó hasta las algas cercanas a la concha. Las apartó, con lo que obtuvo otro cristal, y tras apartar el resto, entró en una caverna oculta. Dentro, tomó otros dos cristales, y con ellos, se colocó en el altar. Colocó los anillos giratorios en sus posiciones: el de fuego frente al agua, el de los Maerum frente a la pirámide, y el del pájaro frente al pez. Luego colocó los cristales y los giró en sus posiciones.

CRISTAL	RANURA	IMAGEN QUE MUESTRA
Primero	Pirámide	Arpón
Segundo	Agua	Arpón
Tercero	Pez	Pirámide
Cuarto	Arpón	Pez

La cueva se iluminó, y April examinó los murales. Relató a la reina lo que había visto. Cogió el arpón, y nadó hasta los restos del naufragio, a la derecha de la burbuja. Allí golpeó al escualo que lo guardaba con el arpón y tras quitarle uno de sus dientes, entró a recuperar su amuleto. Tras mostrar el colmillo a la reina, volvió a la caverna, puso el talismán contra el grabado de la pared, y tomó la piedra de su interior, que inmediatamente llevó a la Maerum.

CAPÍTULO 8: REUNIFICACION

En la isla de los Alatien, guardó la cuerda y se encaminó a la derecha, donde encontró un cangrejo gigante, al que parecía dolerle todo. Después, deshizo sus pasos, caminando a la izquierda de la playa, hasta unas ruinas. Ató la cuerda a un árbol al pie de un agujero, y bajó por ella hasta una caverna, de donde recogió un llave de piedra. Otra vez en la playa, llamó a Cuervo, y le pidió que explorara la selva del fondo, con lo que pudo adentrarse en ella, hasta el pie de un volcán. Se introdujo en una boca esculpida en la ladera. Aquello parecía un mirador. Introduciendo la llave en su muesca, la giró, y a través de la mirilla descubrió nuevas localizaciones. A cada una de ellas correspondía un símbolo. Recogió la llave, salió de la boca, y divisó una construcción al pie de un gran árbol, hacia el que caminó por la selva.

En el árbol, encontró unos hombres palo, que necesitaban despertar a un molesto gigante para volver al tajo: una ballesta con la que pretendían lanzarse a la Luna. Pobrecitos. Para despertarlo, habría que orientar las torres que se encontraban en varios puntos de la isla para que resonaran simultáneamente, lo que April se prestó a hacer de inmediato. Las torres se corregían usando en ellas la llave, y girándola para colocar ambos símbolos en posición, y los símbolos se correspondían a los vistos en la boca del volcán. No fue difícil.

ESTATUA	ESCUCHA DE	HABLA CON
Gran Árbol	Gran Árbol	Acantilado
Acantilado	Gran Árbol	Ruinas
Ruinas	Acantilado	Volcán
Volcán	Ruinas	

El gigante despertó en cuanto April habló a través del árbol madre. Lo convenció para que le dijera dónde se encontraba, y tras convencer a los hombres palo para continuar su tarea, le hizo una visita, para que ayudara al cangrejo de la playa.

Subió al árbol madre, y descubre así que los chicos necesitan una cuerda flexible para la ballesta. Hablando con Q'Aman en el acantilado, tras entregarle la envoltura del caramelo, lo dejó pescando. Regresó al acantilado a por el sedal de la caña y la



Las calles de Newport recrean una mezcla explosiva de referencias futuristas, cercanas a films como "Bladerunner" y "El 5º Elemento".

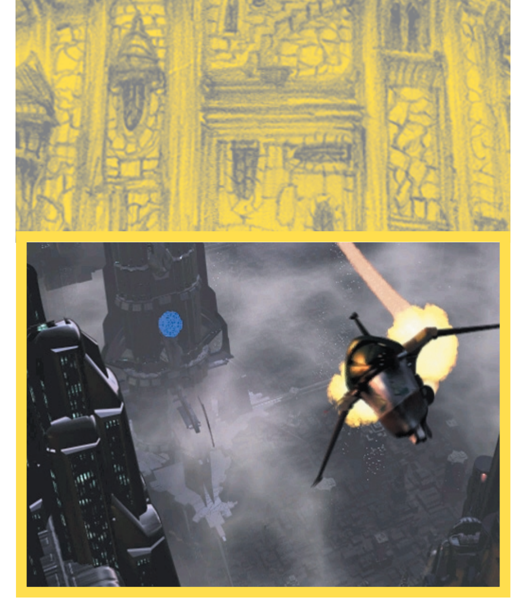


Los hombres palo son la versión arcadiana del astronauta urbano. Locos hay en todos sitios.

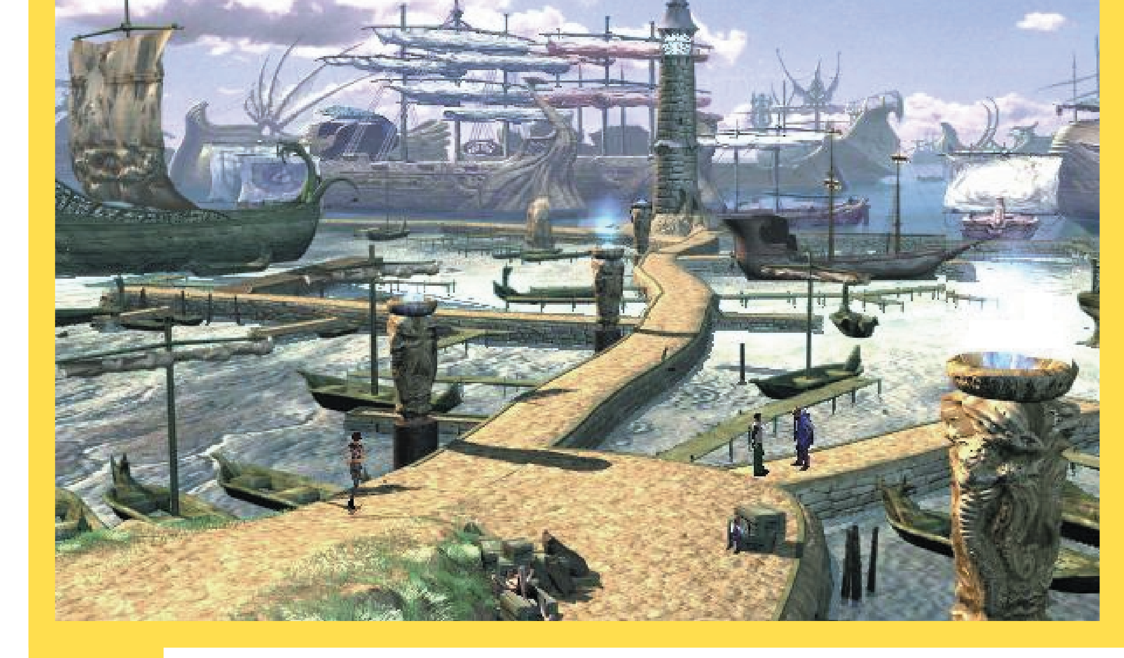
Una de las últimas escenas de la misión en Arcadia consistirá en entrevistarnos con uno de los dragones ancestrales de este mundo.



No hay villano de opereta que se resista a contar su plan maestro a los buenos, ni a mostrarles su laboratorio secreto.



La ciudad de Newport tiene, como todas, una zona reservada sólo a sus habitantes más ilustres. Y no se llega a ella precisamente en autobús.





Una de las primeras secuencias de la aventura, de gran belleza visual, en la que April recibe la primera sorpresa.

El cuidado detalle de las escenas y el lujoso doblaje hacen de TLJ una experiencia total en el género

raspa del pescado. Vuelta a subir al árbol, y colocó el sedal en la ballesta. Para probar el invento, unió su cuerda con la raspa, y la colocó en posición. Accionado la palanca, cruzó por la cuerda hacia el poblado Alatien.

El camino a la aldea estaba cortado y, charlando con el guarda Alatien, April contempló el abismo. Usó la poción de ligereza y la de viento y, para asombro del guarda, cruzó volando al otro lado. El pobre pidió a April que fuera a hablar con el Narrador. Vía libre.

Charló con todos y cada uno de los que se iba encontrando, pero a la hora de entrar, el guarda la franqueó el paso, hasta que contestara unas preguntas. Para ello, April pidió a los otros cuatro Alatien que le relataran las leyendas locales. Tras ello, contestar al guarda estaba tirado.

El Narrador escuchó las palabras de April, y accedió a reunirse con los Maerum, lo que le valió a April dos partes más del disco, y una visita al Draic Kin bajo las olas.

Para llegar a él, en el fondo del mar, retiró un poco de arena del suelo y habló a través de una oquedad a ras del suelo. Entonces se introdujo por la abertura superior. El dragón le regaló una de las joyas, y la condujo al Pueblo Oscuro, quienes entregaron la última parte del disco, y el mapa de las estrellas, donde se muestra la situación del reino del Guardián.

CAPITULO 9: SOMBRAS

De paso, acercaron a April hasta los muelles de Marcuria. Una salida apareció en el momento en que el Vórtice del Caos hacía su entrada. April apareció en la catedral. Habló con el pater, y volvió a la Residencia. Allí la esperaba la Vanguardia. Subió a su habitación, descubriendo que Zack la había vendido, había llegado el momento de actuar.

Entró rápidamente, y se lanzó por la ventana, al canal. Luego usando el resto de la poción de invisibilidad, burló al esbirro de la puerta y siguió su camino en pro de su libertad.

Huyó hacia el café, para encontrarse con que los hombres de McAllen la estaban esperando allí; se le habían adelantado y se estaba empezando a quedar sin escapatorias... De pronto, una salida apareció justo a su espalda, eso sí que era salvarse por los pelos. Apareció en la casa de la anciana con la que inició una conversación.

CAPÍTULO 10: RENACIMIENTO

Marcuria. April corrió a hablar con Abnaxus, que le confió una segunda piedra, e hizo una visita al bueno de Westhouse. En el Enclave, colocó las cuatro piezas del disco en los huecos bajo la boca del dragón. Nada de efectos especiales. Llamó a Cuervo y le situó en la boca del dragón, sucia con el paso del tiempo. De nuevo fue el pájaro el que tuvo que hacer el trabajo sucio. El fuego del dragón fundió las piedras, que quedaron unidas de nuevo, formando el disco. Bajó al estanque de la biblioteca y, comprobando que la rueda de drenaje estaba bloqueada, pidió a Yerin que la liberase. April giró el mecanismo, y recogió su premio. Al subir a la entrada, tuvo que usar una nueva salida para escapar de los ejércitos de la Vanguardia.

CAPÍTULO 11: KIN - FAMILIA

En la facultad, al ver bloqueada la salida por los hombres de McAllen, usó los pinceles sobre el lienzo para conjurar una salida. De Arcadia pasó nuevamente a Stark, esta vez aterrizando



La ciudad de Marcuria está poblada con toda suerte de personajes, y el mercado es un sitio genial para conocer a muchos de ellos.

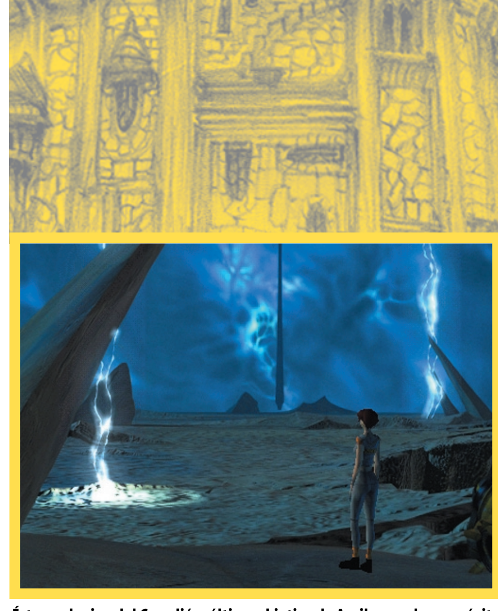


El barrio de Venice, con sus puentes y canales. Cada zona de la ciudad es un pequeño mundo aparte.



Pantallas y situaciones como ésta requerirán de la pericia del jugador, por muy experimentado que esté en este tipo de aventuras.





Éste es el reino del Guardián, último objetivo de April para alcanzar éxito definitivo en la búsqueda.

en Hope Street, de donde se dirigió al cubil de Flipper, que le alargó la identificación falsa. April le entregó el mapa de las estrellas.
Salió a Metro Circle, donde tomó uno de los ascensores a la parte alta de Newport. Guardó una caja de pizza de una papelera y, tras comprar unos trapitos en la boutique, entró en la lanzadera. Habló con un policía de guardia, y entró en el edificio. Burló al portero fácilmente con la caja de pizza. En cuanto se puso a registrar la mesa de McAllen, éste apareció y , como buen villano, le relató sus planes y la llevó a su laboratorio. Incluso tuvo la cortesía de dejarla en manos de un mutante. April usó la consola para abrir las puertas, y escapó. Para librarse de él, corrió hasta un saliente a la derecha. Corthès apareció para acabar el trabajo cuando McAllen volvía a la azotea. Tras la pelea entre ambos dragones (sí, dragones), April fue al laboratorio, usó de nuevo la consola, y cogió el disco completo.
Flipper estaba que daba lástima. La Vanguardia le había robado el mapa, pero no antes de que él pudiera interpretarlo. Sin tiempo que perder y lamentando dejar así al pobre tipo, April volvió a la zona vip, a la agencia de viajes junto a la lanzadera, y habló con la recepcionista.

CAPITULO 12: TIERRA DE SUEÑOS

Los colonos no podían salir de la zona central de la estación. April, tras comprobar que el lavabo de señoras no era precisamente una prioridad de la compañía, se introdujo con resignación en el de caballeros.
Compró un afrodisiaco con su tarjeta en el expendedor, y luego usó la moneda que le quedaba para soltar los tornillos de una reja de ventilación que encontró casualmente detrás de una papelera.
Dentro del conducto y mirando la pantalla, pulsó el conducto de servicio nº1. Al salir, quitó el cable de la cámara de seguridad, y volvió al sistema de ventilación. Repitió la operación con el conducto nº2, saliendo al cuarto de guardia. Echó las pastillas en el café del centinela, y puso tierra de por medio, dirigiéndose al conducto. Nuevamente en el segundo, al poco pudo entrar con seguridad en la sala de guardia.
Cogió una llave del abrigo en la silla y, tras consultar dónde estaba encerrado el Guardián, en una de las consolas, usó la pantalla de seguridad para enviar al guarda de las celdas a descansar. Corriendo al pasillo del fondo, usó la llave en la cerradura nº5, y liberó de esta manera al pobre hombre.
En la sala de guardia, devolvió al que descansaba a su puesto, y se quitó de en medio al del compartimento del aire, lugar al que se dirigió junto al Guardián, pasando de largo a la derecha de las celdas.
En el compartimento, April pulsó un botón rojo, examinó la cápsula de salvamento y el panel central de ésta. Necesitaba una cápsula de oxígeno para salir.
Desde la sala de control, puso a descansar al guardia de la zona de carga, a la que llegó finalmente atravesando el pasillo izquierdo.
Usó el terminal para localizar el filtro, que obtuvo de una de las cajas del almacén. Otro cambio de guardia, y de camino al compartimento de aire. Usó el filtro en la cápsula, y pulsó el botón amarillo de lanzamiento. Una tercera cápsula los siguió a través del espacio, al reino del Guardián.

CAPÍTULO 13: EL VIAJE MÁS LARGO

Sola en medio de un desierto desolado, se dirigió hacia la torre flotante que se dibujaba en el cielo. El Caos Vortex surgió de la nada, y April tuvo que usar el talismán, combinado con la poción antimagia, para librarse de él. Según se acercaba a la construcción, apareció el fantasma de su padre, al que dio el anillo. La tercera prueba consistía en entrar en la torre. Trajo a Cuervo a través de un portal, y lo envió a examinar la niebla del abismo y la estructura bajo la torre. Después, lo mandó traer agua del pozo de la creación, y soltarla en las nieblas, creando un puente. Colocó el disco en su lugar y al poner la mano, el Guardián la detuvo. Subieron juntos a la estructura. Halloway los había seguido, y se desencadenó una lucha entre el Guardián y éste. April impuso el talismán donde encerró al Vortex encima de Gordon.

C.V.

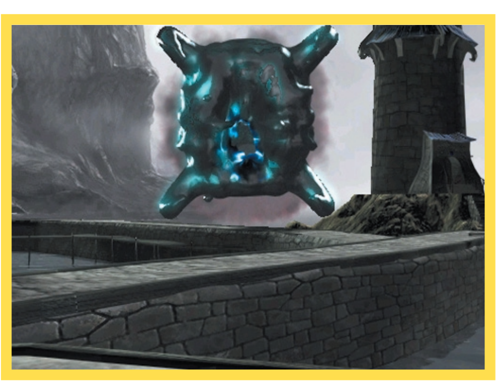
El ritmo de la aventura depende en gran medida del mundo en el que nos encontremos, desde el ambiente puramente cyberpunk a la fantasía



El combate con el alquimista Roper Klacks puede ser la secuencia más desternillante de todo el juego. Disfrutadla.



La vida no es fácil para los que se oponen a la Vanguardia. Un error puede dar con el más pintado en una mesa de operaciones.



El Vórtice del Caos: la contrapartida del malvado Halloway en Arcadia. Ya veréis como conseguir escapar de él en el último momento.

Nota importante: Para participar en esta sección sólo tenéis que mandar vuestras cartas a la siguiente dirección, indicando nombre y residencia habitual: Hobby Press, S. A. MICROMANÍA, C/Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 MADRID, resaltando en el sobre MANIACOS DEL CALABOZO. También podéis mandarnos un e-mail al buzón: maniacos.micromania@hobbypress.es

¿Se acabó la Fiesta?

Hemos llegado casi sin aliento, agotados de tanta caminata, pero por fin estamos en la cima; se supone que desde aquí el avance será más suave, la pendiente más accesible, en resumen, todo será mucho más fácil. ¿De qué hablo? Por supuesto, de la temida "cuesta de Enero".


BALDUR'S GATE II


BALDUR'S GATE II

Pero no sé si esto será aplicable a los Maníacos, ya que algunas de las publicaciones ocurridas en este periodo seguramente nos den mucho trabajo, incluso una vez vencida la citada cuesta temporal. Me refiero, por un lado, a «Baldur's Gate II: Shadows of Amm», cuyos primeros obstáculos no tardaremos en conocer. Y, por otro, a «Wizards and Warriors», del que, como mínimo, se puede decir que rompe el oligopolio entre «Might and Magic» y «Baldur's Gate», proponiendo una nueva forma de jugar, no especialmente revolucionaria, pero al menos nueva. Ya hablaremos más de este juego. Otro que tampoco se lo salta un maníaco es el «Might and Magic VIII: The Day of the Destroyer», que, fiel a la serie que le da nombre, propone un extenso territorio y una aventura repleta de incógnitas que resolver y de aventuras apasionantes.

Si para alguien la cuesta sigue sin estar suficientemente empinada, podemos volver la vista unos meses más atrás para recoger otras propuestas de labores para el incansable. Entre ellos, por ejemplo, «Vampire: The Masquerade - Redemption», que seguro que acaba por sorberte la sangre. O «Might and Magic VII: For blood and honour», también de extenso territorio y menos incógnitas por despejar. O «Icewind Dale», más lineal que otros juegos de Infinity, aunque igualmente capaz de proporcionar numerosos ratos de entretenimiento. Y aún podría referirme a más aventuras, que no se diga que el Maníaco no tiene trabajo: «FallOut 2», «Baldur's Gate II», «Planescape: Torment», «Might and Magic VI: The Mandate of Heaven», «Diablo II»...

Por suerte, tampoco parece que la cuesta vaya a cambiar de pendiente en los próximos meses, o sea que conviene ir recuperando el resuello antes de que se planten aquí: «Wizardry VIII», «FallOut III», «Neverwinter Nights», «Arcanum», «Dungeon Siege»... Y ¿he oído rumores de un «Might and Magic IX»? No puede ser, ¿verdad?

Venga, dejo ya de agobiaros y os paso el turno.



OTROS MANÍACOS

Raul G.R. abre el foro con una intervención referente a «Icewind Dale». Tras explorar minuciosamente el Ojo del Dragón y desvelar la verdadera identidad de los Eldath, se encuentra por fin con la líder de los hombres serpiente, la poderosa Ixonomei, que ataca al grupo de héroes con todo lo que puede. Que es mucho, dado que tiene unos cuantos brazos. Por desgracia, para ella o para el grupo, es la custodia del Corazón de Piedra, única posibilidad de identificar el mal de Kuldahar para Arundel.

El problema de Raúl es que, pese a tener el juego en el nivel más bajo de dificultad, le es imposible no ya matarla, ni siquiera tocarla. Tu problema no es tan grave como puede parecer. Ixonomei es una diosa y, por tanto, muy poderosa y difícil de destruir, pero no imposible.

Eso sí, su destrucción exige llevar armas mágicas apropiadas, como el hacha encontrada en el templo Eldath. Así que habrás de armar a tus personajes con este tipo de hojas, para lo que el único procedimiento es el de prueba y error. Una vez bien pertrechados, si no todos, al menos los luchadores, es el momento de enfrentarte con ella. Por supuesto, no trates de hacerlo a la vez con su guardia personal, a la que conviene que separes de su jefa.

Hecho esto, afronta a Ixonomei; preferentemente, atráela fuera de su cubículo, ya que está lleno de trampas. Una vez allí,

CalabozoLISTA

Bueno, estamos ante la primera calabozolista que recoge votos emitidos con «Baldur's Gate II» ya publicado oficialmente en España, lo que invita a pensar que los días del liderazgo de su primera parte se aproximan al final. Y la verdad es que ya ha entrado en la lista hasta un meritorio tercer puesto. Eso sí, la primera parte apura sus momentos de gloria manteniéndose inamovible en el puesto al que nos tiene acostumbrados.

Entre ambos se cuela «Diablo II», que por primera vez se muestra en nuestras preferencias, aunque pienso que le será difícil mantener el segundo puesto. El cuarto es «Icewind Dale», que colabora al dominio abrumador a que ya nos tienen acostumbrados los juegos Infinity, si bien pierde un puesto respecto al mes pasado. Y cierra la clasificación otro clásico olvidado, «Eye of the Beholder», que recoge el testigo del «Elvira» hace un mes.

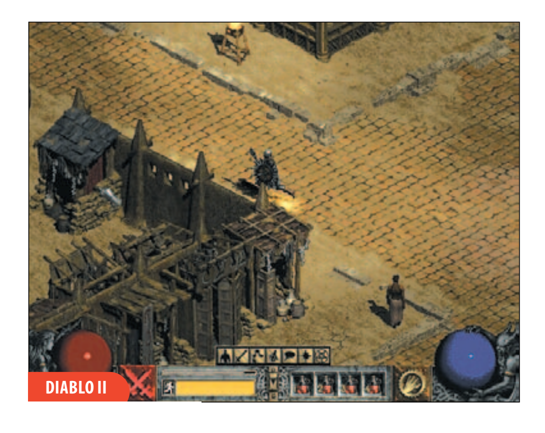
Esto es todo. Pero no puedo ocultar mi impaciencia por saber lo que pasará cuando contemos los votos de Enero, con «Baldur's Gate II» ya presente al cien por cien en el mercado: ¿superará el hijo al padre, o mantendrá éste su número 1 en la calabozolista?

Lista de clasificación PARCIAL

1.-	Baldur's Gate
2.-	Diablo II
3.-	Baldur's Gate II
4.-	Icewind Dale
5.-	Eye of the Beholder


DIABLO II


DIABLO II


DIABLO II

un buen truco puede ser el de bloquear el camino de ella con los guerreros, mientras ella la emprende con otro héroe al que no pueda alcanzar. Suerte… y a la serpiente.

Ahora vamos con «Might and Magic VIII», al que se refiere Ángel Carretero, para compartir con nosotros sus dudas. Ahí van.

La primera es cómo realizar la misión para ascender a Patriarca. Como es sabido, Relburn Jeeves, en Alvar, lo único que solicita del grupo es que encuentre a Cauri Blackthorne, informando que se perdió en las proximidades del Templo del Sol. Ya en Murmurwoods, en una de las casas cercanas a dicho templo, un tal Dantillion les dirá que vio a Cauri en dirección al círculo de piedras de los druidas que hay en la parte NE del bosque. Con esto, Ángel espero que no tengas problemas para promocionar… aunque dejes a Cauri "de piedra".

La siguiente pregunta es dónde se encuentra el Brasero que piden en el gremio de los Nigromantes para poder unirse a la Alianza. Creo que el propio Sandro, jefe del gremio, te dice que se encuentra en la sede de sus eternos enemigos, el Templo del Sol. Él mismo te dice que necesitarás la ayuda del renegado Dyson Leland para conseguirla: en efecto, si te infiltras en el templo contando en tu grupo con el citado tipo, verás en la pared un botón que de otra forma pasa totalmente desapercibido. Al pulsarlo, desciende el altar con forma de estrella del centro de la sala, abriendo el camino hacia tu objetivo.

Respecto a la corona que se puede encontrar en el círculo de piedra, utilizada por los Grandes Druidas y con valor cero, sobre la que preguntas, no recuerdo que valga para nada importante. Quizá si dejaran llevar algún héroe druida hubiera sido de utilidad, pero como no es el caso pues lo mejor es ni pensarlo siquiera.

La última pregunta se refiere a cuáles son las misiones de la Alianza. La respuesta inmediata es: Ya las sabrás cuando la consigas formar. Pero, para ir abriendo apetito, te informaré de que la primera misión a la que habrás de hacer frente será la de conseguir que los Ironfist, monarcas de Enroth y Erathia, se incorporen a la Alianza de los pueblos de Jadame.

Una vez hecho esto, la Alianza conseguirá un valioso y sabio consejero, que será quien encargue las siguientes misiones a los héroes y de las que ya tendrás noticia cuando lo consigas.

Y llega el momento de volver a afrontar en solitario la terrible cuesta que ahora comienza para los maníacos, pese a que ya hemos superado el mes de Enero. No dudo que seréis capaces de afrontarla, como Induráin hacía con los puertos de montaña del Tour, y que como él, seguro que venceréis. Pensad en los momentos de más fatiga que Febrero es el mes más corto del año y seguro que se pasará rápido con la enorme cantidad de juegos disponible. El próximo mes, más.

Ferhergón

HACE DIEZ AÑOS...

«Bloodwych» era sin duda el juego de moda, con numerosos maníacos preguntando y hablando de él.

Mindscape había presentado un juego llamado «Captive», ambientado en el espacio y con estilo «Dungeon Master»; no sería publicado en España, por desgracia.

El enigma por excelencia, por supuesto en «Bloodwych», era el encabezado por el rótulo: "For the first rise, for the second be wise".


BALDUR'S GATE II


BALDUR'S GATE II



BALDUR'S GATE II

Conozcámonos a nosotros mismos

Acaba de ser expuesta la primera tesis doctoral sobre juegos de rol, al menos que yo conozca. Dicha tesis se titula "Los juegos de rol de Espada y Brujería para Ordenador". Un análisis de los más populares en España entre 1989 y 1995".

Su autora es Mª Luisa Navía-Osorio García-Braga, y ha sido presentada en la Facultad de Ciencias de la Información de la Universidad Complutense de Madrid hace unos meses.

Por supuesto que el contenido de dicha investigación tiene muchos puntos de interés, y en futuras reuniones me referiré a otros aspectos de ella. Pero hoy nos interesa uno en concreto.

Siguiendo la máxima de Sócrates, es bueno que los maníacos nos conozcamos algo mejor: cómo somos, dónde vivimos… Esto es, las típicas cosas que podemos saber mediante encuestas. Pues bien, como parte de su investigación, Mª Luisa realizó un análisis de una muestra de 2 000 cartas de todas las recibidas en esta sección entre 1990 y 1995 (años en que se enmarca su estudio), obteniendo así diversos datos estadísticos sobre los Maníacos del Calabozo, que son los que ahora quiero compartir con vosotros.

Así, según dicho estudio, un 92.7 por ciento de los Maníacos son hombres, por un escaso 7.3 por ciento de mujeres. Estremecedor dato que invita a la reflexión: ¿deberíamos lavarnos antes de acudir a nuestras reuniones?

Por procedencia, la mayor parte de los Maníacos son de las Comunidades de Madrid (19.1 por ciento) y Cataluña (17 por ciento), mientras que los extremeños (0.8 por ciento de la muestra) y los riojanos (0.9 por ciento) son los que más solos están ante el peligro.

Claro que a lo mejor son los residentes en estas regiones los que prefieren firmar con seudónimos o en lugares imaginarios. En efecto, un 21.5 por ciento de los maníacos prefieren firmar sus misivas de esta forma, frente al 78.5 por ciento que no tienen inconveniente en identificar su alter-ego en la Tierra, identidad que todos sabemos es una mera tapadera para nosotros, héroes de la espada.

Una última división, en esos años muy relevante, aunque hoy casi innecesaria, es la referente al equipo informático utilizado. Ya entonces se podía constatar un gran dominio del PC (43.6 por ciento de los remitentes), pero había participación importante del legendario Commodore Amiga (17.4 por ciento), del Amstrad (12.6 por ciento), del Spectrum (8.3 por ciento) y, oh cielos, del MSX (5.4 por ciento).

Nada: ya nos conocemos un poco mejor. Agradezcámoselo a Mª Luisa por su cuantioso esfuerzo, y en especial por permitirme la publicación de esta información tan interesante que ha ido recopilando sobre nosotros a lo largo de nuestros diez años de vida, que se dice pronto. Un fuerte abrazo.

• Compañía: **WAYWARD DESIGN / MICROPROSE** • Disponible : **PC** • Género: **SIMULACIÓN / ESTRATEGIA**

B-17 Flying Fortress The Mighty Eighth



«B-17» es un simulador exigente, como ya decíamos el mes pasado. Requiere tiempo y un conocimiento de aquello que podemos hacer. Puede ser disfrutado por cualquier usuario, independientemente del tiempo que esté dispuesto a invertir, eso sí, obviando o simplificando todas aquellas funciones que no se quieran realizar. Pero suponiendo que esa forma de jugar tenga suficiente interés, estaríamos mutilando las posibilidades de juego en un sim cuya máxima cualidad es precisamente esa, aportar una serie de posibilidades innovadoras y variadas para simular con el máximo número de detalles la vida en un B-17.

El bombardero tiene uno de los puestos más peligrosos, así que es mejor que lo ocupe sólo cuando se rebase el punto de inicio hacia el blanco.

Líder de escuadrón

Aprovechar todo lo que nos brinda el título de Wayward Design es obligado para una adquisición de este calibre y eso pasa por aprender desde los distintos modos de juego que se nos brindan hasta las maniobras de bombardeo y demás procesos contemplados en «B-17 The Mighty Eighth». La mejor forma de entrar en contacto con el programa y aprender lo imprescindible para las misiones, antes de liarse con campañas en las que hay que ocuparse de la selección y gestión de tripulaciones, suministros, y demás..., son las misiones de entrenamiento. Este tutorial repasa los procedimientos más complicados del bombardeo, defensa del aparato desde las ametralladoras, así como diversas situaciones límite que suelen ser comunes. Y por supuesto el vuelo en caza. ¡Qué importante contribución al programa hubiera sido permitir actuar exclusivamente como escolta en todas las misiones, con toda su profundidad! Está claro que el objetivo de Wayward Design se centraba en el B-17, intentando alcanzar el mayor realismo posible en la recreación de sus operaciones, lo cual ha logrado de forma irreprochable. Pero aún así no podemos dejar de pensar en aquello en lo que el programa nos deja con la miel en los labios. Por otro lado, tratándose esencialmente y a pesar de todas sus particularidades, de un simulador de vuelo, no es muy lógico la ausencia de una vista en la que se nos muestre eficazmente los instrumentos más importantes sin perder el ángulo del parabrisas, si queremos actuar exclusivamente como piloto. Ya sea dentro de un caza o dentro de la cabina del B-17. Y si lo mejor del programa es el hecho de poder dedicamos a hacer de jugador omnipresente en cada uno de los puestos dentro del bombardeo, lo que no resulta adecuado es el interfaz para pasar de uno a otro. Pero pegas aparte – ya no insistimos más en lo que nos perdemos con la omisión del modo multijugador– todo, todo lo demás tiene una realización, técnica y artística soberbia.

TRABAJO DE GESTIÓN EN CAMPAÑA

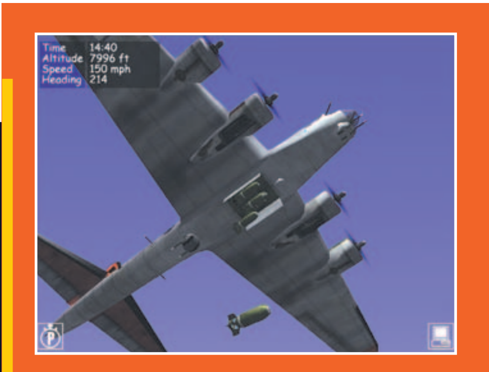
De cara a las posibilidades de juego, dentro de una campaña dinámica el título nos permite hacer prácticamente de todo en nuestro papel de comandante de grupo de vuelo al frente de un escuadrón de B-17. Primero hemos de seleccionar el grupo de vuelo y el escuadrón en el que vamos a servir. Es posible diseñar emblemas aparte de los que utilicemos para los doce aviones del grupo, y también podemos seleccionar y renombrar uno a uno cada miembro de la tripulación de los 12 aviones. El comandante tiene a su disposición informes de inteligencia y desde su despacho puede revisar el estado de todos los tripulantes. Como es lógico, podemos diseñar las rutas de vuelo eligiendo los objetivos de mayor interés, cuya destrucción tiene un efecto directo sobre el progreso dinámico de la campaña. Incluso la elección del armamento y material designado para cada misión y la supervisión del mantenimiento son algunas de sus tareas.

Esto proporciona al juego una solidez no sólo en el apartado de realismo sino también un buen compendio de elementos generalmente exclusivos del género de la estrategia. El manual ofrece interesantes consejos e indicaciones para llevar esto a cabo.

En la campaña histórica, se reducen un poco nuestras prerrogativas debido a la necesidad de ajustarse a un progreso lineal en el transcurso de la misma.

Pero si cabe, el realismo aumenta al contar con la certeza de que

> El trabajo que requiere comandar un grupo de vuelo tiene muchos elementos típicos de la estrategia. Es preferible obviarlas hasta que obtengamos un profundo conocimiento de la dinámica de las misiones



Bombas **tontas**

A pesar de que en muchos aspectos el B-17 era un bombardero avanzado para la época, no fue hasta mucho después de la guerra cuando se desarrollo un sistema de puntería para el ataque a tierra que no tuviera como herramienta primordial el ojo humano. El sistema de bombardeo del B-17 es óptico y sólo cuenta con instrumentos que indican el punto sobre el que el avión ha de tirar las bombas, –no siempre con acierto–, y una guía que nos da una referencia del tiempo aproximado hasta ese punto. El bombardeo está designado como cualquier otro punto de trayectoria, así que para que las bombas hagan blanco es necesario que coincida exactamente en la vertical con el objetivo. El oficial bombardero debe cerciorarse de que la retícula apunte constantemente hacia el objetivo designado a partir del momento en el que el avión entra en la senda de aproximación al blanco. El piloto comandante, se lo recordará si está ocupado con la ametralladora situada en el morro del aparato.

lo que estamos haciendo es viajar en el tiempo hasta aquella nefasta época de la historia, y hasta el último detalle.

MISIONES HISTÓRICAS

Las misiones históricas tratan de operaciones de gran envergadura cuya importancia fue decisiva para el curso de la guerra en el frente europeo. La primera que el programa nos ofrece tiene como objetivo primario destruir una factoría del caza Focke Wulf FW-190, además de un complejo industrial y una refinería, muy cerca de la ciudad alemana de Bremen. En esta misión el grupo de bombardeo debe permanecer durante mucho tiempo en espacio aéreo enemigo, así que contamos con la escolta de un escuadrón de P-38 y uno de P-47 que se unirán más tarde.

La misión en la guerra debilitó de manera considerable el repuesto de cazas enemigos en la zona, además, al ser uno de los centros neurálgicos de desarrollo de aparatos, se cree que echó a perder algunos planos de nuevos cazas, lo cual fue quizá un golpe aún más duro para la Luftwaffe.



La ayuda a los heridos no es inmediata, en este caso el navegador tarda unos minutos en reanimar al copiloto, quien se encuentra inconsciente.

> La posibilidad de saltar a un caza amplía el interés de las misiones no sin cierto riesgo. Si nos dedicamos a hacer de cazador de bandidos no podremos estar al tanto de las eventualidades surgidas en la última fase de la misión del B-17



El navegador dispone de un mapa en el que se detallan las rutas de todo el grupo de vuelo y la posición en tiempo real del bombardero.



El Me262 es el más peligroso de los interceptores, puede alcanzar al grupo de B-17 en mucho menos tiempo gracias a sus motores a reacción.

ATAQUE A BREMEN, DIARIO DE VUELO.

Cualquier misión en «B-17: the Mighty Eighth», puede durar desde que entramos en el avión más de media hora, y mucho más si el objetivo es lejano, –casi siempre lo es– y no hacemos uso del compresor de tiempo. Por esta razón describimos al detalle todos los supuestos que pueden surgir en una misión cualquiera del programa, y ¿qué mejor que la propia historia que recrea Wayward Design para hacerlo?

Antes del comienzo de la misión, merece la pena atender al libro de Briefing que nos dará detalles sobre los objetivos, su importancia y toda la información de inteligencia disponible. También hay que repasar el mapa situado en la sala de reunión y por supuesto el vídeo de reconocimiento. El mapa es uno de los aspectos más sobresalientes de «B-17» por estar creado en una escala real, emplazando no sólo ciudades sino la completa geografía del norte de Europa, desde carreteras y ríos hasta bases aéreas en el momento del conflicto. Con todos los preparativos y con los detalles en la memoria podemos empezar a revivir un pedazo de la historia de la Segunda Guerra Mundial.

DESPEGUE

La salida se realiza a las 8:05 de la mañana de un día del año 1943. No debe retrasarse demasiado el despegue porque sino la misión deberá cancelarse. Una buena forma de asegurarse pue-



La inteligencia de los pilotos enemigos irá incrementándose según sus éxitos, empleando maniobras reales que se dieron en la guerra.

Secuencia de **encendido**





Antes de emprender una misión, es fundamental perder un buen rato en reconfigurar las teclas y botones de control, porque el mapa de comandos que nos encontramos por defecto consta de numerosas combinaciones que pueden resultar algo confusas, sobre todo los controles de vuelo. Una vez dentro de la misión, después de situarnos en la vista de instrumentos y de recuperarnos del vértigo que produce ver tal cantidad de conmutadores, interruptores, palancas, indicadores y demás... (lo que nos gusta) podemos automatizar el despegue o realizarlo nosotros mismos. El proceso de encendido es el siguiente:

1 Pasar a control manual ya que por defecto la IA está se encarga de todos los puestos (tecla "M"). Hay que cerciorarse de que el icono del ordenador en la esquina inferior derecha pasa a ser una mano.

2 Después hay que seleccionar uno de los motores. Hay una tecla asignada por defecto a cada uno, "Motor 1" ("Q").

3 Pulsar la tecla asignada a encendido, en el programa "Start engine" ("A")

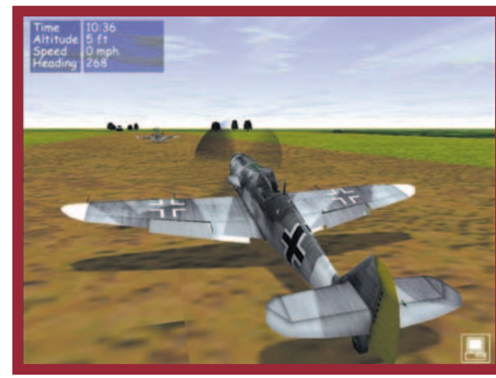
4 La secuencia de mandos de encendido la realiza el piloto automáticamente, describiendo el proceso en voz alta. Sucesivamente, abre las tomas de admisión extras de los motores, acciona el mando de ignición, comprueba que la palanca del turbo está en la posición Off, ajusta el acelerador a 1 000 RPM, ajusta la mezcla del combustible, activa la bomba de inyección, y pulsa el encendido, confirmando a los pocos segundos el arranque del motor. Después ya podemos iniciar el taxi rodando por la pista, haciendo uso de los aceleradores de cada par de motores en las alas para girar, y no del timón puesto que no tiene efecto a baja velocidad sobre el control, dado el tamaño del B-17.



Lograr un derribo desde las torretas de defensa es mucho más complicado que desde un caza, aunque también más satisfactorio.



El entrenamiento se centra en los procesos más complicados, incluido el bombardeo. Esta vez las bombas han errado su objetivo.



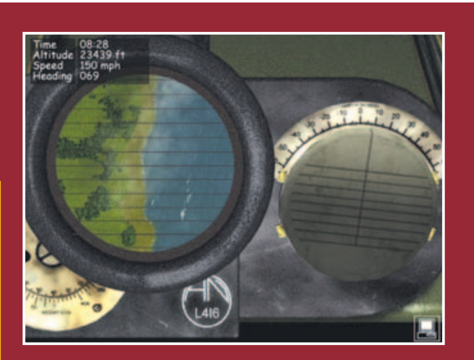
Los Bf-109 son nuestros enemigos más comunes, despegando para salir de caza antes y después de que sobrevolemos el espacio aéreo enemigo.

de ser dejar en manos de la IA las maniobras de, encendido de los motores, taxi y despegue. Para hacerlo, podemos ir al puesto del radioperador. Este oficial tiene dos libretas, en una de ellas podemos hacer que la misión de comienzo automáticamente, haciendo clic sobre "Begin Mission". En la otra libreta se irán apuntando todos los eventos de la misión.

ADIÓS INGLATERRA

Después, hemos de esperar al resto del grupo hasta que la formación esté al completo; sólo entonces partirá hacia el primer punto de trayectoria. No hay mucho que hacer hasta entonces, salvo mirar por la ventanilla cómo sobrevolamos la costa cercana a la ciudad de Lowestoft, mientras el B-17 abandona las islas británicas por el este.

Buen momento para dejar que todo siga su curso vigilando la ruta mientras aceleramos el tiempo con el compresor para evitar una espera demasiado larga antes de llegar por fin al objetivo de nuestra misión.



El navegador

El navegador es uno de los miembros más valiosos de la tripulación, aunque también es el que más debemos vigilar directamente, a no ser que haya alguna circunstancia que sugiera lo contrario o que decidamos pilotar por nuestra cuenta. El oficial de navegación dispone de dos vistas fundamentales para mantener la senda de vuelo adecuada, el mapa y el visor. Una senda de vuelo inexacta no tiene demasiada importancia en vuelo de transición, mientras el rumbo sea correcto. Sin embargo, cuando se ha rebasado el "punto sin retorno" en una misión de bombardeo, la más ínfima desviación puede dar lugar a que las bombas impacten a cientos de metros, e incluso kilómetros de distancia del objetivo. La vista del mapa 3D nos servirá de importante referencia, pero es la vista de acción la que nos dirá con precisión si nos hallamos en la senda correcta. De no ser así, quizá debamos corregir un poco los mandos de vuelo para acometer la maniobra de bombardeo.

> La importancia de lograr un buen resultado en las misiones minimizando las bajas no se hace evidente en campaña hasta que transcurre cierto plazo. Además, hemos de tener en cuenta que las tripulaciones experimentadas necesitarán ser relevadas

VUELO DE TRANSICIÓN

Hacia las 9:45, a unos 25 000 pies de altura sobrevolaremos el primer punto de trayectoria, situado en pleno Mar del Norte, justo al norte de la costa Holandesa. El navegador le indicará al piloto un nuevo rumbo a 117 grados. Un poco más tarde, a las 10:09, sobrevolamos el siguiente punto de ruta, designado un nuevo rumbo a 137 grados, la tensión aumenta pues estamos cerca del alcance de los interceptores.

BANDIDOS A LA UNA EN PUNTO

Sólo dos minutos después, a las 10:11, empieza la acción. Una escuadrilla de Bf-109 acude a nuestro encuentro, afortunadamente ya están con nosotros los P-38. El resultado de la batalla depende mucho de la actuación de los cazas. Nos toca decidir si queremos controlar un P-38 o intentar coordinar la defensa desde las ametralladoras del bombardero. Es más divertido el vuelo en caza pero hay que tener cuidado de no entretenerse más allá del instante en que el B-17 inicie la maniobra de aproximación, si queremos controlar el proceso de bombardeo.

APROXIMACIÓN A BREMEN

Mientras nos atacan, rebasaremos el punto sin retorno o "Decission Point", alrededor de las 10:16, si todo marcha dentro de la normalidad. Viramos hacia un nuevo rumbo en 135 grados, a partir del cual comienza la maniobra de bombardeo. Poco después, hacia las 10:22 dejaremos la costa atrás y comenzaremos a sobrevolar territorio alemán. Mantener la altitud a 25 000 pies es recomendable para evitar el fuego antiaéreo dado que en esa zona es muy severo.



El complejo industrial de Bremen, centro de fabricación de los FW-190 de la Luftwaffe va a convertirse en un amasijo de escombros y llamas.

LA HORA DE LA VERDAD

Suponiendo que sobrevivamos al ataque de cazas sin daños de consideración y bajas irremplazables, llegaremos al punto de aproximación al blanco, "Initial Point", a eso de las 10:27. El oficial bombardero ocupará su puesto en el morro. El tripulante situado en la torreta superior se dirigirá a las compuertas para abrirlas, manteniéndose atento a la señal para lanzar la carga. El rumbo ha de ser 166 grados. Hay tiempo para correcciones de última hora si la senda o el punto designado para lanzar la carga no es el correcto, pero poco más. Cuando las dos guías del visor de puntería coinciden es el momento. El oficial dirá "bombs-away" indicando al tripulante, que debe accionar la palanca que libera la carga letal. Si todo ha ido bien el impacto está asegurado.

VUELTA A CASA

Nulo es el éxito de la misión para nuestra campaña si no regresamos de una pieza. De vuelta tendremos en esta ocasión un escuadrón de P-47 para limpiarnos el paso, pero esto no tiene por qué ser algo habitual. La munición en los puestos defensivos del B-17 puede ser un factor determinante, así como la reparación de averías. Muchas veces, los cazas enemigos nos estarán esperando "a la salida" e intentarán vengar el daño que hayamos podido causar.

S.T.M.

Para participar en esta sección podéis mandar vuestras cartas a la siguiente dirección: Hobby Press, S. A. MICROMANÍA, ESCUELA DE PILOTOS, C/Pedro Teixeira, 8. 5ª Planta. 28020 Madrid
No olvidéis indicar en el sobre la reseña ESCUELA DE PILOTOS
También podéis mandar un e-mail al buzón: ***pilotos.micromania@hobbypress.es***



Aunque el derribo de uno de los B-17 no tiene porqué condicionar el éxito de la misión en campaña, perder una tripulación es siempre lamentable.

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno. No se devolverán los originales no solicitados, ni se facilitará información postal o telefónica sobre los mismos.

¿ME FUNCIONARÁ WARCRAFT III?

Me gustaría saber si podríais incluir el trailer de «WarCraft III» si no lo habéis publicado todavía, ya que para bajármelo me pasaría mucho tiempo y es un rollo. También me gustaría saber si tendré suficiente con mi equipo, teniendo en cuenta que poseo un PII 300,160 RAM y la Voodoo 3 3000 AGP, además felicitaros por la estupenda revista que realizáis cada mes.

Rodrigo Val Puente

El vídeo de «Warcraft III» que nos solicitas no ha sido publicado Micromanía, y dado que no es un material de actualidad no creemos que sea apropiado incluirlo en el CD a día de hoy, pero seguimos atentos a cualquier novedad sobre este esperado título. Respecto a tu equipo es pronto para decirlo, pero imaginamos por lo que hemos podido ver que aunque tengas que ajustar un poco el nivel de detalle gráfico podrá funcionarte sin problemas.

DESESPERADO

Estoy desesperado, necesito saber con urgencia cuando saldrá «PC Fútbol 2001», ¡no aguanto más! Por cierto que de este juego, concretamente de esta nueva versión, se está haciendo muy poca publicidad.

Alan Savage

No desesperes, «PC Fútbol 2001» ya está en la calle, de modo que ya puedes salir a adquirirlo. Y por cierto es verdad que este año hemos visto menos publicidad de «PC Fútbol 2001» que de anteriores ediciones. Pero ¿quién sabe por qué? Micromanía, ya sabes, se encarga de dar la cobertura informativa de la actualidad de los juegos, por lo tanto lo de la publicidad queda fuera de nuestra función.

MUCHO TIEMPO DE ESPERAR SENTADO

Hola, primero quiero felicitaros por vuestra magnífica revista. Aparte, me gustaría saber si saldrá «Final Fantasy IX», el X o el XI para PC, y si se sabe cuándo. Muchas gracias

Joan Josep López Marco, Barcelona

No hay nada confirmado a este respecto, ni sobre fechas, ni sobre si las entregas de «Final Fantasy» que nos indicas verán la luz para PC. Se estima que «Final Fantasy IX», salga al mercado este mismo mes de Febrero, pero de las entregas X y XI, nada se sabe. Si hemos de fiarnos de los precedentes es probable que Square realice versiones para compatibles.

EL PANORAMA DE TARJETAS

Me gustaría saber cuáles son las mejores tarjetas aceleradoras 3D de la actualidad, para un PENTIUM III 667 MHz, ya que la que tengo yo (Diamond Monster 3DII 8 Megas PCI), se me ha quedado pequeña, al igual que mi viejo Pentium 200 MMX. Espero que me contestéis ya que he estado desconectado del mundillo de la informática y no tengo ni idea de lo que se mueve por ahí. Sólo sé que me he comprado vuestra revista y la mayoría de los juegos ya no admiten un Pentium 200. ¡Ay… cómo pasa el tiempo!

Anónimo

Hoy día tienes muy buenos productos entre los que elegir, así que deberías considerar qué modelo se ajusta a tus necesidades en relación al presupuesto del que dispones, porque quizá hay determinadas tarjetas que superen tus expectativas. Te damos algunas opciones. En primer lugar si te lo puedes permitir, tienes las basadas en la GPU de nVidia GeForce2 GTS y GeForce Ultra cuyos precios rondan entre las 70 000 a las 90 000 Ptas. dependiendo del modelo y la memoria. Más asequibles y de rendimiento casi similar están las tarjetas basadas en la GPU Radeon de ATI. Si no quieres renunciar al API Glide tienes las Voodoo 4 y Voodoo 5 5500 de 3dfx. Pero quizá el mejor modelo en la actualidad teniendo en cuenta la relación calidad/precio es el de las tarjetas basadas en Geforce MX con memoria DDR que rondan un precio de unas 30 000 ptas., según el fabricante. Sea cual sea la que necesites, el mejor consejo que podemos darte es que te informes cuanto puedas visitando varios puntos de venta de los que te fíes.

¿DRIVER 2 EN PC?

Me encantan los juegos de coches, sobre todo aquellos que te dan una gran libertad, como «Midtown Madness 1» y 2, y «Driver», y por ello quisiera saber si «Driver 2» saldrá también para PC, ya que lo he visto para PlayStation y me encanta. Otra pregunta: ¿Que tal se ha vendido «Gabriel Knight 3»? Lo pregunto porque hace unos meses publicasteis una breve entrevista con su creadora y decía que si se vende bien, habrá un «Gabriel Knight 4», juego que me encantaría ver. Y ya para terminar, ¿sabéis algo de «Half Life 2»?

Juan Mª Rivas, Cantabria

Lamentablemente Reflections decidió finalmente no aventurarse con «Driver 2» en PC, así que de momento los usuarios de PC hemos de quedarnos con las ganas de esta pequeña maravilla. Poco sabemos si las ventas de «Gabriel Knight 3» alcanzan las expectativas previstas por Sierra y menos sobre si se está gestando ya una cuarta entrega, pero si hemos de conjeturar pdemos decir que tarde o temprano las aventuras de Gabriel tendrán continuación, ya que el título es uno de los emblemas de la compañía. De momento Valve está inmerso en el proyecto «Team Fortress 2» así que de aparecer una segunda entrega de «Half-Life» no será a corto plazo.

UN MAL NEGOCIO: DREAMCAST NTSC

Tengo posibilidades de conseguir una Dreamcast usada en versión NTSC, mi pregunta sería ¿Qué inconvenientes puede tener para mí? ¿Puedo usar juegos PAL con ella en mi televisor de casa? ¿Necesito algún tipo de cable especial? Parece ser que usa 125 v para funcionar, ¿es así realmente?

Gutyman

Tienes varios inconvenientes. En primer lugar, estarías obligado a adquirir los juegos en su versión NTSC, es decir de importación en el mercado americano o japonés. Por si esto fuera poco necesitarás un televisor con entrada de vídeo NTSC o en su defecto un convertidor NTSC a PAL que no suele ser barato. De no hacerlo, lo más probable es que los juegos que ya tienes los vieras en blanco y negro. Aparte está el problema de la alimentación, que te obliga a comprar un transformador de 220 a 125 V. Por barato que te salga, te evitará muchos quebraderos de cabeza y dinero adquirirla en su versión PAL.

ATASCADO EN LA DEMO DE BLADE

Queridos amigos de Micromanía: He estado jugando con la demo de «Blade» y me parece fantástica, aunque tengo una pequeña duda que me encantaría me solucionaseis. Cuándo llego al patio del castillo, y ya me he "encargado" de los 4 espadachines, tengo la fuerza extra de las pociones y el hacha gigante o elipse, ¿por qué sólo una de las veces de las muchas que he jugado a la demo he conseguido derribar la caja grande de madera que obstaculiza el paso a la armería y la capilla? ¿Cuál es la manera de derribarla?

Manuel S. Alba Ríos

Aunque estas cuestiones tienen mejor cabida en la sección SOS Ware, hay gente con la misma duda, lo que nos llama a ayudar a todos los que permanecéis atascados. Es bien sencillo: Hay una sala contigua al patio donde se sitúan las cajas con unos barriles que contiene comida. En esa misma sala hay una antorcha que se puede coger. Sólo debes llevarla contigo y "usarla" con las cajas. Pronto arderán liberando el paso para seguir avanzando. Hay un pequeño bug en este punto que a veces impide usar la antorcha, pero ya existen parches en Internet para solucionar el problema. Eso sí, amigo lector, aún te queda un buen trecho y muchos desafíos para acabar la demo…

ARCHIVOS PARA HALF-LIFE

Hola, Soy lector de esta revista desde aquellos bloques de hojas. Quería pedir que fuera incluido el CD cosas relacionadas con el «Half-Life», ya que está de moda, (editores como el World Craft, mapas, texturas, etc..). Ya sé que lo hacéis pero os pido que pongáis más. Sobre «Blade», quería preguntar dos cosas: ¿Cuanto costará? ¿Incluirá un editor de niveles?

Daniel Santos

¿Bloques de hojas dices…? ¿Es que no te llegaban con grapas? Bien, al grano. Creemos que «Half–Life» y todos sus add-ons han tenido una buena cobertura en Micromanía pero si tenemos posibilidad de ofrecerte más archivos de interés en el CD no dudes que lo tendremos en cuenta. Sobre «Blade», el precio como sabes lo pone el distribuidor y parece que rondará las 6 990, aunque no está totalmente confirmado. Pero se sabe que no saldrá ningún editor de niveles.

PATAS DE «LA FUGA DE MONKEY ISLAND»

Saludos para todos. Tengo unas preguntillas que me gustaría me resolvierais. ¿Sacaréis un Patas Arriba de «La Fuga de Monkey Island»? y, por favor, ya que hacéis unas guías tan geniales, os pido también que publiquéis algún Patas Arriba de «Fausto» y «Atlantis II». He oído rumores de un posible «Starcraft 2», ¿es cierto? Porque sin duda es mi juego preferido.

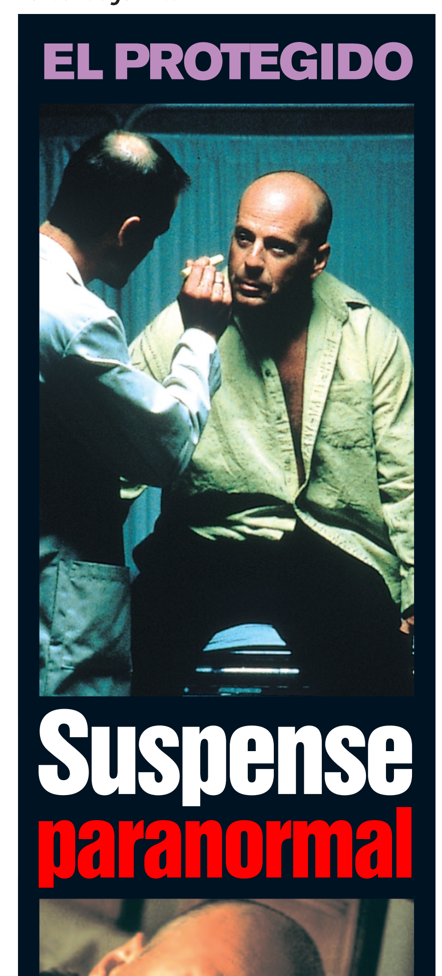
Albert Martínez

Este mismo mes publicamos un Patas Arriba de «La Fuga de Monkey Island». Además, en el número 60, a continuación del artículo de comentario, dispones de una guía rápida de «Atlantis II». Dudamos que Blizzard esté concentrado en una segunda entrega de «Starcraft» cuando aún tiene entre manos «Warcraft III», pero todo es posible...

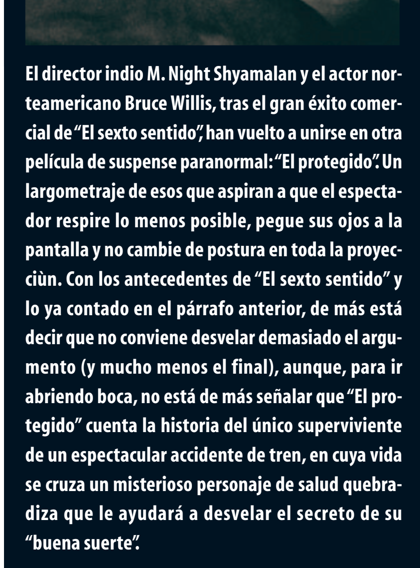
*Para participar en esta sección debéis enviar vuestras cartas a: **HOBBY PRESS • MICROMANÍA**. C/ Pedro Teixeira,8, 5ª Planta - 28020 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre la reseña **CARTAS AL DIRECTOR**.*
También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón: **cartas.micromania@hobbypress.es**

Por Santiago Erice

EL PROTEGIDO



Suspense paranormal



El director indio M. Night Shyamalan y el actor norteamericano Bruce Willis, tras el gran éxito comercial de "El sexto sentido", han vuelto a unirse en otra película de suspense paranormal: "El protegido". Un largometraje de esos que aspiran a que el espectador respire lo menos posible, pegue sus ojos a la pantalla y no cambie de postura en toda la proyecciùn. Con los antecedentes de "El sexto sentido" y lo ya contado en el párrafo anterior, de más está decir que no conviene desvelar demasiado el argumento (y mucho menos el final), aunque, para ir abriendo boca, no está de más señalar que "El protegido" cuenta la historia del único superviviente de un espectacular accidente de tren, en cuya vida se cruza un misterioso personaje de salud quebradiza que le ayudará a desvelar el secreto de su "buena suerte".

M-CLAN



El grupo levantino M-Clan se ha apuntado a la moda del disco "unplugged", aunque como está formado por gente de la tierra lo ha titulado "Sin enchufe". Además, la banda formada por Carlos Tarque, Santiago Campillo, Ricardo Ruipérez, "Oti" y Pascual Saura ha tenido el buen gusto de incluir nuevas canciones, junto a clásicos del repertorio del grupo como el "Llamando a la tierra" de la Steve Miller Band o "Usar y tirar".

Sin enchufe

Este trabajo, en realidad, es una nueva visión de M-Clan. Un contrapunto a la enorme contundencia sonora que muestran en sus conciertos multitudinarios. Es algo menos salvaje, más pacífico y con mayor espacio para los matices melódicos.

EL CIELO ABIERTO



Cenicienta a la española

"El cielo abierto" es una comedia a la española versión lío romántico. Todo comienza en el apartamento del psiquiatra Miguel, al que llega su suegra tras ser abandonado por su mujer. El caos está servido. Y, para que las desdichas de Miguel no sean pocas, uno de sus pacientes le roba la cartera. Pero no hay mal que por bien no venga, que diría el refrán, porque la "chorizada" le permite conocer a la chica de sus sueños, una especie de moderna Cenicienta (guapa, pobre y que trabaja mucho para cuidar a su familia). El resto, risa y beso arriba o abajo, ya os lo podéis imaginar.

"El cielo abierto" es una película dirigida por Miguel Albadalejo, un cineasta que se ha hecho un hueco en la industria española gracias a películas como "La primera noche de mi vida", "Manolito Gafotas" o "Ataque verbal". Protagonizada por Mariola Fuentes y Sergi López, cuenta con un guión de Elvira Lindo, la creadora del personaje de Manolito Gafotas.

MEMENTO



Misterioso pasado

"Memento" sorprende desde sus primeras imágenes y a partir de ahí se desplaza en una sorprendente búsqueda de la verdad de un asesinato y de un asesino. Es la reconstrucción, en clave de trhiller, del pasado de un hombre con lagunas en su memoria y de una serie de personajes que le acompañan, aunque, como en cualquier buena película de misterio, el espectador no sabe sus intenciones hasta el final.

"Memento" ha sido dirigida por Christopher Nolan y cuenta como protagonistas con Guy Pearce (recordado por su papel detectivesco en la magnífica "L.A. Confidential") y Carrie-Anne Moss (la chica "Matrix"). Ninguno defraudará a los seguidores de las películas de intriga y de las imágenes impactantes.

LA VACA AZUL



Radio Tangente

El grupo madrileño La Vacazul se ha hecho un hueco en la escena "indie" a base de canciones contundentes y de influencias variadas, que en ocasiones pueden derivar al distorsionado "grunge", en otras limpiar la melodía en una tradición más "power pop", o dar más protagonismo en la creación de atmósferas, especialmente cuando destacan los teclados.

Formado en la actualidad por Jairo Zavala (voz y guitarra), Javier Vacas (bajo), Daniel Madariaga, teclados, y Antonio Álvarez (batería); La Vacazul debutó discográficamente con un álbum de título homónimo hoy difícil de conseguir. "Pelo de perro" alcanzó mayor repercusión y permitió al grupo ampliar su radio de conciertos desde Madrid al resto del Estado; "Radio Tangente" es el más reciente, y ha sido editado por Loli Jackson, el sello montado por los componentes de Dover.

LOS ELEFANTES



Modernidad y tradición

Modernidad y tradición caminan juntas y haciendo manitas en la música de Los Elefantes. Sus canciones absorben con la misma naturalidad el pop-rock de toda la vida con los sonidos latinos más de toda la vida todavía. Es como si Carlos Cano y The Beatles (salvando las distancias) estuvieran empezando sus carreras musicales y decidieran montar un grupo de rock. Con el apoyo incondicional de Enrique Bunbury, que no sólo ha producido su álbum de debut sino que además ha invitado a la banda a un buen número de sus últimos conciertos; Los Elefantes es un grupo con facilidad para componer canciones en las que las melodías fluyen con naturalidad.

LÍMITE VERTICAL



Rescate en la cumbre

"Límite Vertical" es una película de rescate en las altas cumbres; del enfrentamiento del ser humano con una naturaleza tan dura y salvaje como bella. Escenas de aventura enmarcadas en paisajes alucinantes con la montaña como un protagonista más. Es algo así como un documental al que se le ha añadido un poco de intriga psicológica (escalador con trauma que abandona la actividad en el pasado y que debe retomarla) y altas dosis de acción (para que el ánimo del espectador no decaiga).

Dirgida por Martin Campbell (siempre taquillero y eficaz, así lo demuestran filmes como "La máscara del zorro" o "Goldeneye"), está protagonizada por Bill Paxton, Nicholas Lea, Scott Glenn e Izabella Scorupco.

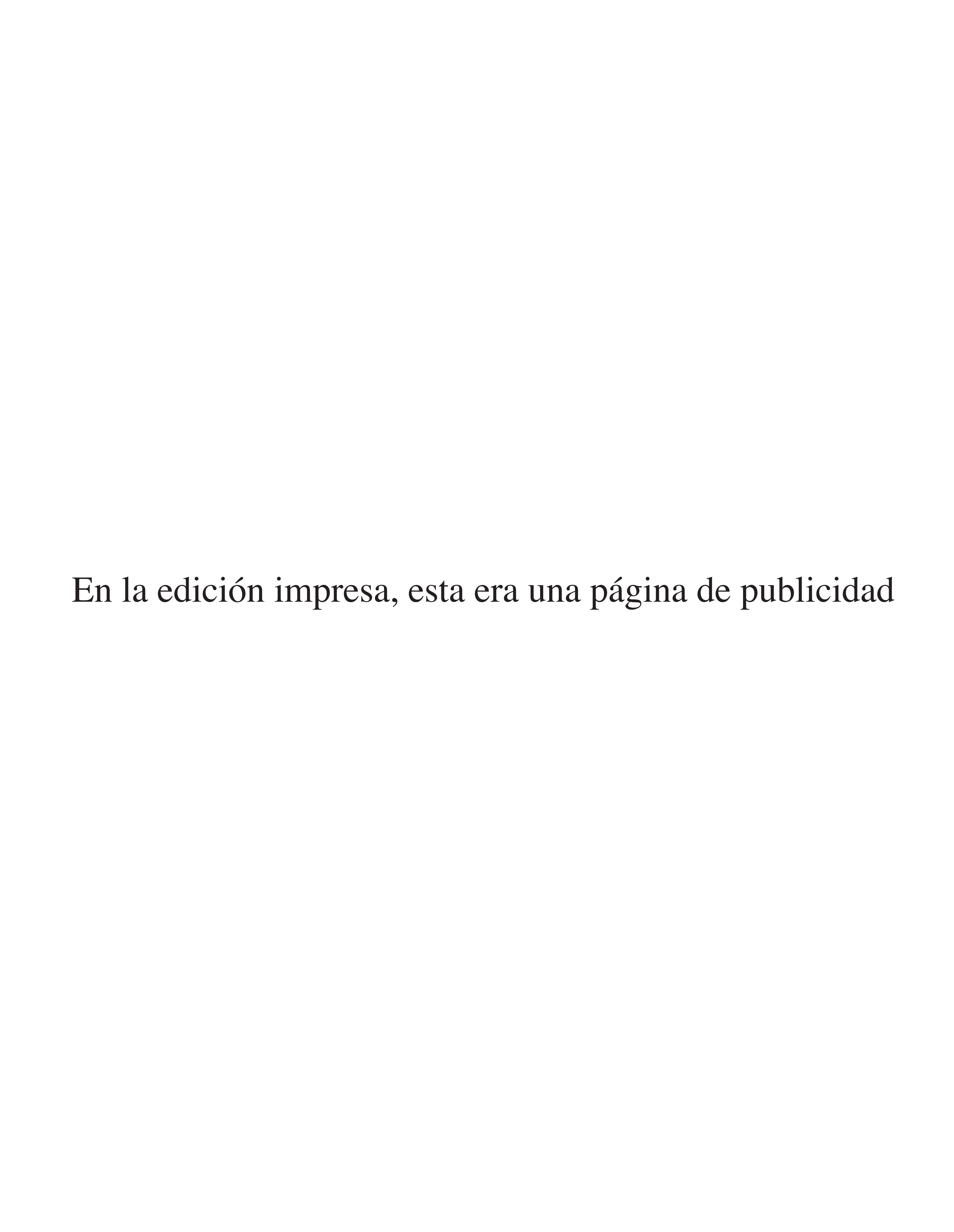
CORRIENDO LIBRE



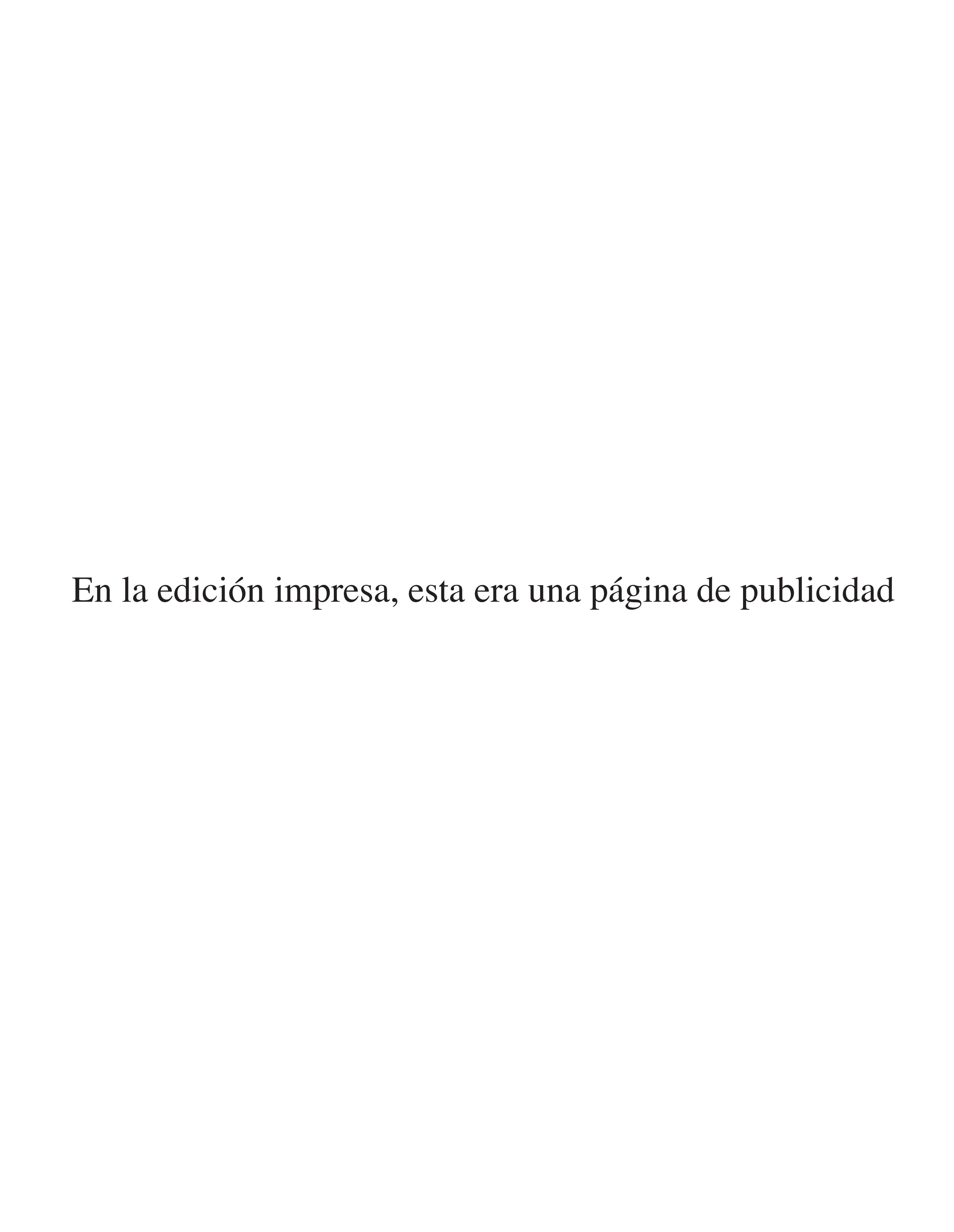
Historia de un caballo

"Corriendo libre" es la historia de un caballo, de su viaje desde Europa hasta el continente africano, de su transformación en un bravo y valiente semental tras ser un potrillo debilucho y enclenque, de su relación con unos niños, de su lucha por la supervivencia. En definitiva, una película tierna que encantará a los amantes de los animales y que puede ser vista por la familia al completo.

Dirigida por Sergei Bodrov, ha contado con la ayuda en el guión de Jean-Jacques Anand, un viejo conocido de los seguidores de este tipo de cine desde su exitosa "El Oso". Quienes vieran esta película ya pueden ir adivinando por dónde van los tiros de "Corriendo libre".



En la edición impresa, esta era una página de publicidad



En la edición impresa, esta era una página de publicidad

¿qué he hecho yo para merecer esto?

Las interminables esperas





Este lector nos envía una carta en la que, volviendo sobre un viejo tema de debate, protesta por los continuos retrasos en el lanzamiento de «Warcraft III»:

Hola, soy un seguidor de vuestra revista que ha fundado un clan de «Warcraft III» en el que ya somos 11 personas (www.strategas.net). Os escribo para expresaros mi sentimiento de indignación, ya que un juego tan esperado como «Warcraft III» se supone que con suerte saldrá en diciembre de 2001.

Bueno, recapitulemos, yo llevo siguiendo el posible lanzamiento de este juego desde que salió la segunda parte, ya que soy un amante de la estrategia de Blizzard desde la aparición de la primera entrega de la saga «Warcraft». Cuando leí el articulo del ECTS en el que decíais que iban a sacar el juego vi las puertas del cielo abiertas; enseguida empecé a buscar información sobre el juego, y comprobé que la fecha de salida era en Diciembre de 2000. Pues bien, pasó el tiempo y llegó noviembre, yo estaba dispuesto a comprarme el juego recién salido en las tiendas, pero me llegaron noticias, confirmadas por el site oficial de Blizzard, de que habían cambiado el lanzamiento del juego a Agosto de 2001. Esto no me sorprendió demasiado ya que había contado con la posibilidad de retrasos, y esto entraba dentro de las posibilidades. Así pues guardé el dinero que tenía para el juego y me dispuse a esperar, hasta que en el número de Diciembre de vuestra revista leí que se había retrasado de nuevo hasta Diciembre y que seguramente tardaría más. Y digo yo, ¿por qué no hay manera de dar una fecha buena o callarse?, ¿vende más un juego si se retrasa 3 ó 4 veces? Sinceramente, esto a mí me parece indignante.

Ernesto Jiménez

Sin duda es cierto que las compañías de juegos no suelen ser demasiado serias con respecto a las fechas de lanzamiento, y de hecho aquí mismo lo hemos denunciado en más de una ocasión, pero en realidad en este caso en concreto no se puede culpar a Blizzard ya que todo lo que han ofrecido hasta el momento han sido fechas aproximadas o estimativas de la aparición de «Warcraft III». Revisa bien tus notas, Ernesto, y comprobarás como en ningún momento han afirmado que el juego estaría a la venta en una fecha concreta. Esto no quiere decir que las compañías hagan bien en lanzar fechas aproximadas, pero la verdad es que si una horda de seguidores entusiasmados no deja de preguntar cuándo va a aparecer el juego, obligándoles a dar una fecha, parece razonable que se produzcan errores de cálculo. Desde aquí hacemos una llamada a las compañías para que intenten afinar mejor con sus predicciones, pero también a los aficionados para que procuren contener su lógica impaciencia.

HAY RUMORES QUE MATAN

Si alguien duda todavía de la influencia que puede llegar a tener el cuarto poder (esto es, la prensa), tanto para bien como para mal, no tiene más que considerar los hechos acontecidos hace apenas unas semanas. Al parecer el prestigioso diario neoyorquino New York Times publicó una noticia en la que anunciaba que Nintendo había entablado negociaciones para realizar la compra de Sega. Acto seguido las acciones de Sega en la bolsa de Tokyo comenzaron a subir de forma espectacular hasta tal punto que su cotización tuvo que ser suspendida de forma cautelar. Al día siguiente, cuando ambas compañías desmintieron de forma rotunda tal noticia, las acciones de Sega perdieron hasta un 7% de su valor original. Lógicamente el vicepresidente ejecutivo de Sega ha exigido al New York Times una disculpa pública, pero estos, en vez de retractarse han vuelto a publicar la misma noticia en parecidos términos. ¿Será un simple caso de cabezonería periodística o habrá un oscuro propósito detrás de este malintencionado rumor?



Hace 10 años...



El número 35 de nuestra revista es especialmente memorable por que en él os ofrecimos la solución completa de «Monkey Island», uno de las videoaventuras más emblemáticas de todos los tiempos. Además también incluimos todo lo necesario para completar otros dos grandes juegos de arcade: «Wrath of the Demon» y «Chip's Challenge». Y, por último nos fuimos a Hollywood para presentaros las últimas novedades en cuanto a juegos de películas, como «Aracnofobia» o «La Historia Interminable II» entre otros.

¿Por qué... iba a querer nadie volver a jugar a «Quake III» en PC pudiendo hacerlo en Dreamcast a una velocidad de vértigo y sin los dichosos problemas de configuración?

¿Cuántos... juegos de estrategia en tiempo real de planteamientos casi idénticos han aparecido en lo que llevamos de año?

¿Cuándo... vamos a poder disfrutar del esperadísimo «Civilization III» del maestro Sid Meier?

¿Qué... tipo de juegos vamos a poder jugar si el gobierno censura los que considera moralmente incorrectos?

¿Por qué... los usuarios de PC no vamos a poder disfrutar del anhelado «Obi Wan» de Lucasarts?

CONFIDENCIAL Y MUY SECRETITO

A principios del presente año, Microsoft anunciaba a bombo y platillo la presentación de las primeras y exclusivas imágenes de la Xbox en el CES de Las Vegas, fijando la fecha oficial para el pasado sábado día 6 de enero. Mucho se había especulado en los últimos meses sobre el diseño definitivo de esta consola de nueva generación, pero ningún medio de comunicación había conseguido obtener fotografías con anterioridad. Sólo una publicación privilegiada –la revista Electronic Gaming Monthly, cuyo número de Febrero se presentaba también en la apertura del CES– había recibido material gráfico con las imágenes definitivas y obtenido el permiso para publicarlas. Pues bien, a pesar de tanto secretismo por parte de los directivos de Microsoft, las imágenes aparecieron publicadas en internet varios días antes de la presentación oficial. Todas las pistas apuntan a que las fotografías fueron escaneadas directamente de aquella publicación y que posteriormente fueron filtradas a varios sitios de la web. Tras el varapalo que supuso la sustracción del código fuente de Windows Millenium, parece que las desgracias no dejan de sucederse en Microsoft.

3Dfx HA SIDO VENDIDA



En un movimiento que ha sacudido la industria del hardware mundial, nVidia ha comprado 3Dfx pagando por ella la friolera de 70 millones de dólares en efectivo (unos trece mil millones de pesetas) y un millón de sus propias acciones. Con ello ha adquirido las patentes de 3Dfx, así como sus marcas comerciales, toda la tecnología desarrollada por ellos y los productos que les quedaban en stock. Como beneficio añadido ha sido retiradas todas las demandas que 3Dfx había ido presentando contra nVidia por violación de patentes. Aunque es cierto que 3Dfx estaba quedándose cada vez más descolgada del grupo de cabeza de la industria de las tarjetas gráficas, la experiencia nos demuestra que a menudo es peligroso que una única compañía llegue a acaparar un segmento tan importante del mercado como el que ahora controla nVidia. Esperemos que la competencia de ATI, la otra gran potencia en cuanto a tarjetas gráficas, baste para contener cualquier "tentación monopolística" que Nvidia pudiera sentir.



FORMIDABLE

El que por fin se haya revelado el secreto mejor guardado de Microsoft, indicando así que cada vez falta menos para la aparición de la Xbox. Tras comprobar en vivo y en directo el aspecto definitivo de la que en principio será la consola más parecida a un PC os podemos asegurar que la cosa es para ponerse serios. Y sobre todo si volvemos a echarle un vistazo a sus especificaciones técnicas; incluso después de las pequeñas reducciones que se han hecho en la velocidad del procesador gráfico es fácil comprobar que Microsoft está preparando un dispositivo que revolucionará el mundo del videojuego. Lástima de los retrasos de última hora…



LAMENTABLE

El retraso anunciado por Microsoft referente a la futura publicación de XBOX en toda Europa. Y es que resulta que, al contrario de lo que se prometió en un primer momento, la consola no se publicará simultáneamente en todo el mundo. Aunque en Japón y Estados Unidos la consola aparecerá durante el otoño del presente año, en Europa no podremos disfrutar de Xbox hasta principios del 2002. Según los responsables del proyecto, esto es debido a la decisión de abrir una fábrica de Xbox en Hungría para asegurar así el suministro continuo de máquinas en Europa, evitando de esta manera el lamentable incidente sufrido por los usuarios de Sony en el caso PlayStation 2. El propósito es loable, pero ya veremos si la gente de Microsoft cumple lo prometido.

Humor

por Ventura y Nieto



SWAT 3: Elite Edition

Acción, Estrategia / Sierra Studios / Havas Interactive

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98/ME/2000 • *CPU:* Pentium II 300 MHz • *RAM:* 64 MB (128 MB) • *HD:* 400 MB • *VIDEO:* Aceleradora 3D compatible Direct3D • *Sonido:* Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 7.0 (DirectX 8.0 incluidas en el CD)



CONTROLES BÁSICOS:

Ratón: Vistas
Cursores: Movimiento
Botón dcha.: Correr
Botón izq.:/Disparo

Un grupo de personas pertenecientes a una organización militar considerada de élite, están preparadas para completar un puñado de misiones de la forma más eficiente y sin dejar opción al enemigo. De momento, en la demo que encontraréis en nuestro CD, podréis organizar y llevar a cabo, manejando a unos de estos soldados de élite, el asalto a un bar de copas nocturno en el cual una banda de mafiosos prepara un alijo de armas para vender a los terrorista en el mercado negro. La misión es bien sencilla, encontrar las armas y detener a todos aquellos implicados como cabecillas en la sucia trama. El modo de asalto lo elegiréis vosotros mismos cuando deis las instrucciones pertinentes al resto de componentes de vuestro grupo. Un asalto limpio y eficaz es lo que se requiere para pasar la misión. La demo se encuentra en inglés.

Delta Force Land Warrior

Arcade / Novalogic / Friendware



REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98/ME/2000 • *CPU:* Pentium II 400 MHz • *RAM:* 64 MB (128 MB) • *HD:* 200 MB • *Vídeo:* Aceleradora 3D compatible Direct3D • *Sonido:* Tarjeta de sonido 16 bit • DirectX 7.0 (DirectX 8.0 incluidas en el CD)

CONTROLES BÁSICOS:

Ratón: Vistas
Cursores: Movimiento
Botón dcha.: Saltar
Botón izq.: Disparo
Av Pag: Agacharse

Una nueva entrega de esta genial saga está próxima a ver la luz, y para ir abriendo boca incluimos en nuestro CD una demo que dará una idea de las innumerables misiones que se podrán encontrar en la versión final. La demo que incluimos permite jugar una de las misiones del juego, en la cual el objetivo será el rescate de dos miembros civiles capturados por las fuerzas enemigas, y que se encuentran en el interior de una de las muchas pirámides existentes en la misión. Para conseguir el objetivo deberéis desarticular todos los grupos del bando enemigo que puedan salir al paso. Limpiar el terreno de soldados, así como los bunkers escondidos entre las dunas, será de gran ayuda antes para el asalto final. El armamento bien administrado será clave también para el devenir de la misión. Se encuentra completamente en inglés.

Heist

Estrategia / Virgin Interactive

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98 • *CPU:* Pentium II 233 MHz • *RAM:* 32 MB (64 MB) • *HD:* 97 MB • *Vídeo:* SVGA compatible DirectX • Sonido: Tarjeta de sonido 16 bit • DirectX 7.0 (DirectX 8.0 incluidas en el CD)



CONTROLES BÁSICOS:

Ratón: Todos los controles disponibles

Uno de los títulos olvidados, que vuelve a resurgir cuando está cerca su lanzamiento, y que promete ser una de las revelaciones de la temporada que se avecina, es otra de las demos incluidas en el CD de este mes. La demo se encuentra traducida y doblada al castellano y permite jugar una de la misiones del juego, en al que tomarás el papel de un exconvicto, recién salido de la cárcel y que se verá envuelto en una trama, junto con otros dos personajes, que hará subir el número de ceros de su cuenta corriente. El objetivo será convencer a esos personajes de la viabilidad de la misión pagándoles lo que pidan y ejecutar las instrucciones del máximo dirigente de la operación. La forma de conseguir el dinero debe ser por las buenas, ya que el uso de la fuerza puede dar con tus huesos en la cárcel.





Tiger Woods PGA Tour 2001

Deportivo / Electronic Arts / Electronic Arts

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98 • *CPU:* Pentium 233 MMX MHz (Pentium II 266 MHz) • *RAM:* 32 MB (64 MB) • *HD:* 22 MB • *Vídeo:* SVGA compatible DirectX con 2 MB (Aceleradora 3D con 8 MB) • *Sonido:* Tarjeta de sonido 16 bit • DirectX 7.0 (DirectX 8.0 incluidas en el CD)



CONTROLES BÁSICOS:

Ratón: Todos los controles disponibles.

Con el nombre de todo un campeón de este complicado deporte, Electronic Arts está finalizando un nuevo simulador de Golf que sin duda mejora en mucho la anterior versión del mismo. Más opciones y mejoras en la calidad es lo que os espera en la versión completa. De momento aquí tenéis una demo en la que podréis jugar uno de los hoyos, no demasiado complicado, aunque no exento de cierta dificultad, en la que tendréis el difícil objetivo de conseguir superar todos los obstáculos de la naturaleza y terminar con una buena carta de golpes. La elección de los palos adecuados en cada momento, el estudio del perfil de terreno y el viento, son factores importantes para cualquier golpe que llevéis a cabo. La demo se encuentra en inglés.

Gunman Chronicles

Arcade / Rewolf / Havas Interactive

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98 • *CPU:* Pentium 233 MHz • *RAM:* 32 MB (64 MB) • *HD:* 114 MB • *Vídeo:* Aceleradora 3D compatible Cirect3D ó OpenGL • *Sonido:* Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 7.0 (DirectX 8.0 incluidas en el CD)



CONTROLES BÁSICOS:
Ratón: Vistas
Cursores: Movimiento
Botón dcha.: Menú
Botón izq.: Disparo
Espacio: Saltar

Con un engine de desarrollo similar al utilizado en el mítico «Half-Life», llega «Gunman Chronicles», un arcade con toques de aventura del que este mes podréis descubrir una demo en el CD. A pesar de las múltiples misiones que podréis encontrar en la versión completa, la demo que os ofrecemos permite jugar una misión de entrenamiento seguida de otra con enemigos reales que os traerán de cabeza. La instrucción que se sigue en la misión de entrenamiento os ayudará enormemente a conocer las posibilidades del armamento disponible en cada momento. La demo se encuentra completamente en inglés.

The Moon Project

Estrategia / Topware Interactive / Dinamic Multimedia

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98 • *CPU:* Pentium II 233 MHz • *RAM:* 32 MB (64 MB) • *HD:* 97 MB • *Vídeo:* SVGA compatible DirectX • *Sonido:* Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 7.0 (DirectX 8.0 incluidas en el CD)



CONTROLES BÁSICOS:
Ratón: Todos los controles disponibles

La continuación de «Earth 2150» viene caragada de nuevas misiones para poner a prueba vuestra visión de la estrategia. Para ir abriendo boca, en nuestro CD hemos incluído una demo de esta expansión, que permite jugar en modo multijugador o skirmish una misión en la que el objetivo principal será destruir las estructuras de los enemigos. Para ello tendréis a vuestra disposición un pequeño ejército que deberá avanzar con cuidado de no caer en una emboscada.

Oni

Acción, Aventura / Bungie Software / Proein



REQUERIMIENTOS MÍNIMOS (RECOMENDADOS): *SO:* Windows 95/98/ME/2000 • *CPU:* Pentium 200 MHz • *RAM:* 64 (128 MB) • *HD:* 69 MB • *Vídeo:* Aceleradora gráfica compatible Direct3D • *Sonido:* Tarjeta de Sonido 16 bit • DirectX 7.0 (DirectX 8.0 incluidas en el CD)

CONTROLES BÁSICOS:
Ratón: Vistas
W/S/A/D: Movimiento
Botón dcho.: Patada
Botón izq.: Puñetazo/Disparo
Espacio: Saltar

Una perfecta combinación de manga con mucha acción es lo que descubriréis en esta demo de «Oni» que incluimos en el CD de este mes. En ella, el personaje protagonista del juego se enfrenta a un difícil y peligrosa misión que deberá llevar a cabo teniendo muy en cuenta la cantidad de enemigos con los que se va a enfrentar y podrán estar agazapados en cualquier parte de la nave industrial en la que se desarrolla la acción. Pero antes de empezar con la misión, la demo requiere pasar por un duro entrenamiento en el que familiarizarse con la innumerable cantidad de golpes y movimientos de que dispone el personaje. Este entrenamiento es de vital importancia para sacar adelante la misión siguiente sin sufrir serios daños. La demo se encuentra en inglés.

MULTIMEDIA

Colin McRae Rally 2

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.05. Con él se han solucionado los problemas detectado cuando el juego estaba en modo multijugador a través de red.

Giants

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.1. Con él se han corregido numerosos problemas de funcionamiento del juego, además de solucionar los problemas detectados con las tarjetas gráficas provistas de chipsets Voodoo 2, Voodoo Banshee, Ati Rage Fury Max, S3 Savage 4 e Intel 810.

Baldur's Gate II

Este archivo no modifica el número de versión del juego. Los problemas solucionados con la aplicación de esta actualización son todos referentes a distintos aspectos de jugabilidad. Para poder jugar en el modo multijugador será necesario tener la misma versión de actualización en los equipos que vayan a participar en el juego.

Hitman: Codename 47

Este archivo incluye un paquete de mejoras en su versión 1. Con este archivo se han solucionado los problemas detectados con las tarjetas provistas del chip Voodoo, además de evitar ciertos cuelgues inexplicables que se producían anteriormente. El ratón no se perderá ahora a pesar de pulsar las teclas Alt+TAB. También se ha reducido la dificultad en el nivel "The Lee Hong Assassination", y corregido errores menores de funcionamiento del juego.

La Fuga de Monkey Island

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.1. Con él se han solucionado los problemas de detección de las tarjetas aceleradoras, cuando se posee más de una en el equipo. También se han solucionado los problemas de salvado, además de corregir distintos problemas de sonido encontrados a lo largo del juego. Numerosos problemas de programación también desaparecen con la instalación de la actualización.

La Prisión

Este archivo no modifica el número de versión del juego. Se trata de la segunda actualización oficial que ha publicado Dinamic Multimedia. Se han corregido los problemas detectados con las tarjetas aceleradoras provistas de poca memoria que provocaban que el programa se saliese a windows. También se han solucionado problemas de programación del juego que provocaban acciones inesperadas de éste en determinadas situaciones del juego.

Carmaggedon TDR 2000

Este archivo no modifica el número de versión del juego. Las principales mejoras se centran en el modo multijugador, ya que se ha rediseñado el sistema en dicho modo para incluir la posibilidad de jugar mediante un servidor de partidas. Además se han añadido nuevas mejoras en los prototipos del juego.

Daikatana

Este archivo actualiza el juego a la versión 1.2. Se ha solucionado un error detectado con Wraithrob en el modo multijugador. También en modo multijugador se ha eliminado la opción que permitía usar trucos que cambiaban los modelos y texturas de personajes. A partir de ahora la vitalidad y el poder se mostrarán únicamente cuando sea necesario y Wyndrax no tendrá problemas para abrir un pasaje de salida cuando su barra de vida esté a la mitad.

GANADORES CONCURSO NEWSOFT (JUEGO MAX2)

José Luis Talbo Suárez	A Coruña
Miguel Sánchez Pérez	Alicante
Juan Antonio Rull Puertas	Almería
Juan Carlos Haro Vicente	Almería
Matías Mediero Muñóz	Badajoz
Antonio Alsina Seró	Barcelona
Amador Rodero Castro	Barcelona
Jose Luis Ares Gómez	Cantabria
Jesús Castillo Jiménez	Ciudad Real
Susana Arco Adamuz	Granada
Jose Antonio Valdivia Romero	Granada
Sergio Arias Sánchez	Lérida
Luis Velasco Boillos	Madrid
Mario Esquivias Pérez	Madrid
David González Redondo	Madrid
Javier Pastor Barranco	Madrid
Carlos Gutierrez González	Madrid
Jorge Martín-Ambrosio Gregori	Madrid
Miguel Leandro López Vera	Málaga
Alfonso Bastidas Pedreño	Murcia
Jose Joaquín Galicia Salgado	Ourense
Miguel Cañigral Giner	Valencia
Miguel Angel Expósito Valle	Valencia
Sergio Jiménez Mateos	Valladolid
Luis Urquiza Barrionuevo	Vizcaya
Rubén Oña González	Alava

GANADORES CONCURSO NEWSOFT (JUEGO FUTURE RUNNER)

Jose Parras Carreño	Albacete
Juan Pablo Gil Alonso	Alicante
Juan José Romero Tortosa	Almería
Ignacio García Gamero	Badajóz
Juan Antonio Mañas Giménez	Barcelona
Oscar Luján Piera	Barcelona
David Caballero Manzano	Cáceres
Jose Sallines Salvarrey	Cantabria
Sergio Salas González	Cantabria
Manuel Olmeda García	Cuenca
Francisco García Otero	Girona
Iago Veiras Lens	La Coruña
Jose F. Romero- Hombrebueno	Madrid
Luis Alberto De Loma Ontalba	Madrid
Oscar Triviño Herrero	Málaga
Juan Antonio García Romero	Málaga
Miguel Fernández Sangrador	Palencia
Elías Del Solar Rosales	Pontevedra
Jose A. Fernández Pérez	Pdo.de Asturias
Antonio Martín Azabal	Salamanca
Jose Luis Núñez Vega	Toledo
Manuel Alcayna Bautista	Valencia
Erik Bermejo Alonso	Vizcaya
Miguel Angel Pinto Pérez	Vizcaya

Gran Concurso Micromanía

Bases

Viene de la página 22-23.

1.- Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen los cupones de participación a: HOBBY PRESS, revista Micromanía. Apartado de correos 328, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre: " GRAN CONCURSO Micromanía "

2.- Durante los meses de enero, febrero y marzo de 2001 Micromanía te invita a participar en este fantástico concurso eligiendo los mejores juegos del 2000. El concurso está dividido en tres fases que te permiten acceder a los regalos de tres categorías diferentes. Cada mes te propondremos una lista de juegos en la que deberás marcar tu favorito en cada apartado junto con un cupón numerado. Si envías de forma independiente cualquier cupón, podrás acceder a los premios de la 3º categoría. Si envías dos cupones juntos podrás participar para conseguir los regalos de la 3º y 2º categorías y si esperas y envías juntos los cupones 1, 2 y 3 podrás participar para entrar en el sorteo de los premios de las tres categorías y además optar a un premio especial: un fantástico ordenador de última generación. Los premios no serán, en ningún caso, canjeables por dinero. La adjudicación de los premios se realizarán aleatoriamente dentro de cada categoría.

3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón o cupones originales (no valen fotocopias) desde el 27 de Diciembre de 2000 hasta el 27 de Marzo de 2001.

4.- La elección de los ganadores se realizará el 30 de Marzo de 2001 y los nombres se publicarán en el número de Mayo de 2001 de la revista Micromanía.

5.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por HOBBY PRESS.

CONTACTA CON MICROMANÍA

Si quieres saber dónde tienes que mandar tu correo electrónico en cada una de las secciones de la revista, no tienes más que seguir leyendo.

EL CLUB DE LA AVENTURA

En este foro, atendemos a todas vuestras inquietudes sobre los más sobresalientes títulos de la aventura gráfica destacando los hechos épicos de los personajes del género. El Gran Tarkilmar lleva el estandarte de esta popular sección.
clubaventura.micromania@hobbypress.es

MANIACOS DEL CALABOZO

Las vicisitudes de los más complejos personajes de rol jamás creados y su empeño por sobrevivir en los mundos de tinieblas dentro de oscuras mazmorras y frente a seres del averno están en estas apasionantes páginas liderados por Fehergón, que acaba de cumplir diez años al frente de la sección.
maniacos.micromania@hobbypress.es

ESCUELA DE PILOTOS

La tecnología militar más avanzada al servicio del poder aéreo podrás encontrarla en esta sección donde mes a mes practicamos las maniobras más diestras para alcanzar la supremacía en los cielos. Para los amantes de los verdaderos simuladores de vuelo en los que un solo fallo te obligará a usar el paracaídas...
pilotos.micromania@hobbypress.es

ESCUELA DE ESTRATEGAS

Lo que muchos definen como el "arte de la guerra" es el tema principal de este apartado donde podéis aprender los secretos del éxito o de la derrota. Los juegos de estrategia en tiempo real y los juegos de turnos, no tendrán secretos para vosotros, si seguís está sección todos los meses. Y todo comandado por el Miliciano Partizano.
estrategas.micromania@hobbypress.es

CÓDIGO SECRETO

Ofrecemos los trucos de los programas más populares para obtener ventajas adicionales durante el juego. Una sección donde además premiamos vuestras aportaciones con una camiseta exclusiva del Micromanía Tips & Tricks Team. ¿Quién puede resistirse a participar? No olvides enviar trucos que no hayan sido publicados.
codigosecreto.micromania@hobbypress.es

CARTAS AL DIRECTOR

El espacio donde recogemos vuestras dudas, quejas y sugerencias acerca de todo lo relacionado con el software de entretenimiento y los ordenadores y sus periféricos en general. Si es que tienes algún problema, alguna duda o alguna sugerencia, no dudes en enviarnos un mail o una carta.
cartas.micromania@hobbypress.es

S.O.S. WARE

Con el fin de que evitéis esos atascos que tantos quebraderos de cabeza os dan en los juegos, esa situación de la que ya no sabéis cómo salir, seguimos ofreciendo mes a mes esta sección en la que atendemos las consultas que os surjan de cualquier título y os solucionamos los problemas y los atascos.
sosware.micromania@hobbypress.es

EL SECTOR CRÍTICO

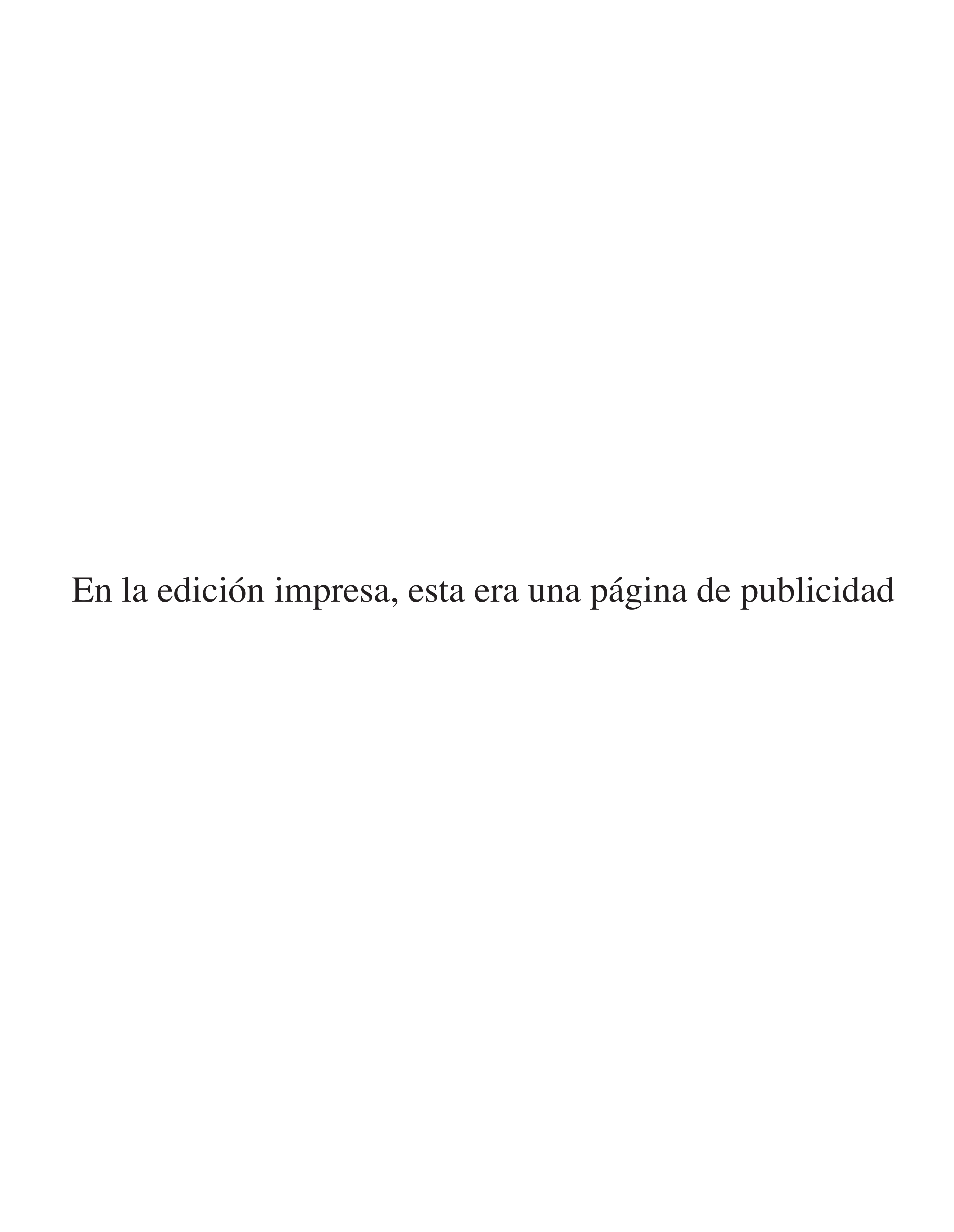
Expresa tu criterio sobre los temas de más actualidad o remítenos las críticas más punzantes para que tu voz resuene. No dejes que esa injusticia quede silenciada en el olvido.
sectorcritico.micromanía@hobbypress.es

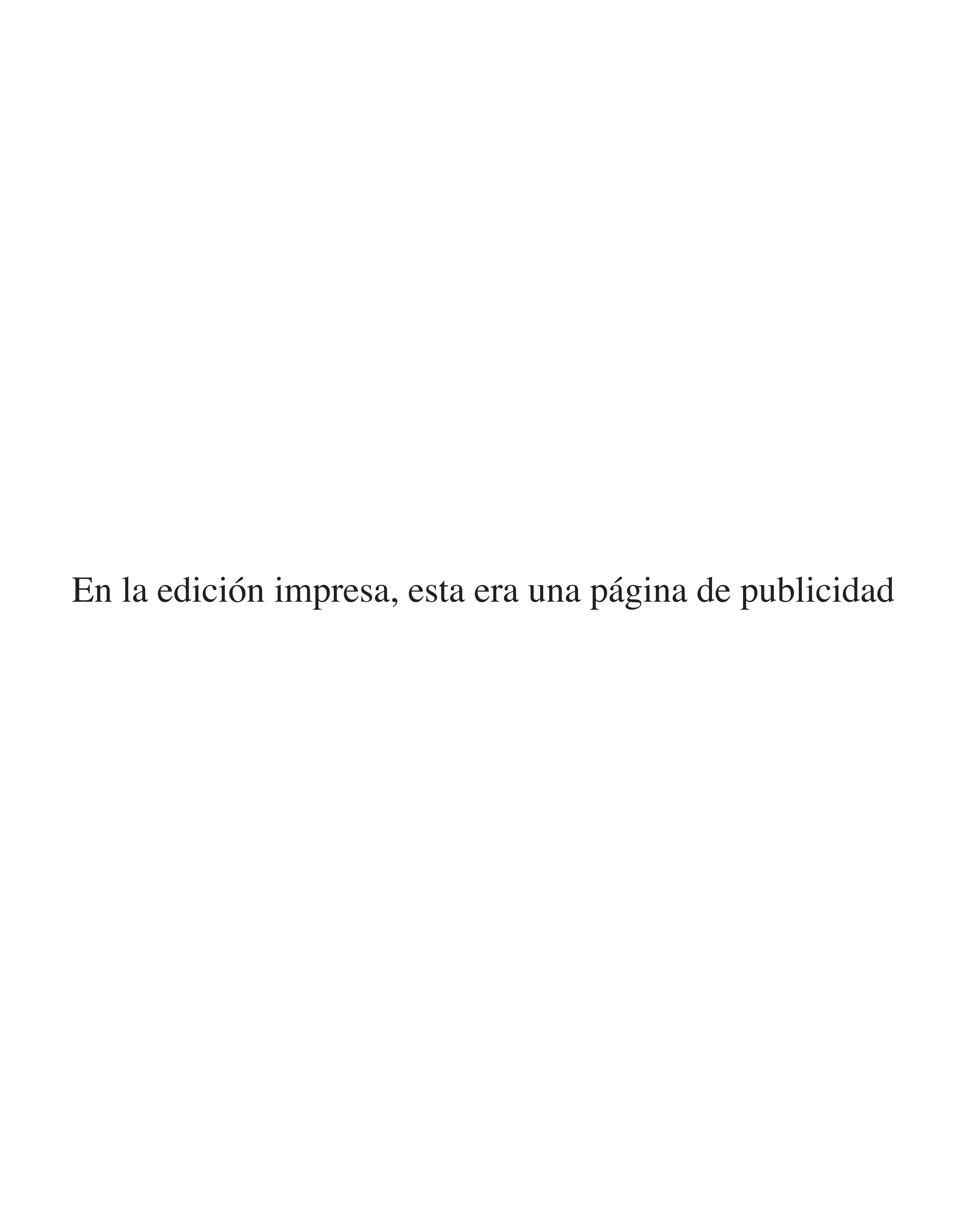
ZONA ARCADE

Un espacio en el que la adrenalina se eleva a irresistibles cotas de diversión. La acción, los gráficos 3D más espectaculares mandan en esta sección que comanda nuestra bella Penelope y que está dedicada a uno de los géneros más antiguos y vivos de la historia de los videojuegos.
zonaarcade.micromania@hobbypress.es

ZONA ON LINE

Una puerta a los internautas y nativos del cyberespacio donde podemos llegar a cualquier lugar que conduzcan las redes donde enfrentarte a otros rivales humanos. Todos los programas con multijugador en internet, tienen aquí su espacio para todas vuestras dudas y consultas, y también para que mandéis vuestras opiniones y noticias (clanes, curiosidades, webs) sobre el mundo online.
zonaonline.micromanía@hobbypress.es


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


LA PRIMERA REVISTA DE JUEGOS EN ESPAÑA
M
Sólo para adictos
Micromanía
www.hobbypress.es/M
Número 73
SUPLEMENTO ESPECIAL
SOLUCIONES
COMPLETAS
RESIDENT EVIL 3
MIGHT & MAGIC VIII
DAY OF THE DESTROYER
LA FUGA DE
MONKEY ISLAND

Paseo Infernal

El grupo especial S.T.A.R.S. fue creado bajo la jurisdicción del departamento de policía de Raccoon City a raíz de la oleada de asesinatos y actos terroristas que estaban teniendo lugar en la ciudad. Los perros enloquecían, y una extraña enfermedad empezó a propagarse entre los habitantes. Antes de que se pudieran relacionar todos los hechos con el Virus-T de Umbrella, los inocentes y desafortunados ciudadanos de Racoon City empezaron a transformarse en zombies.



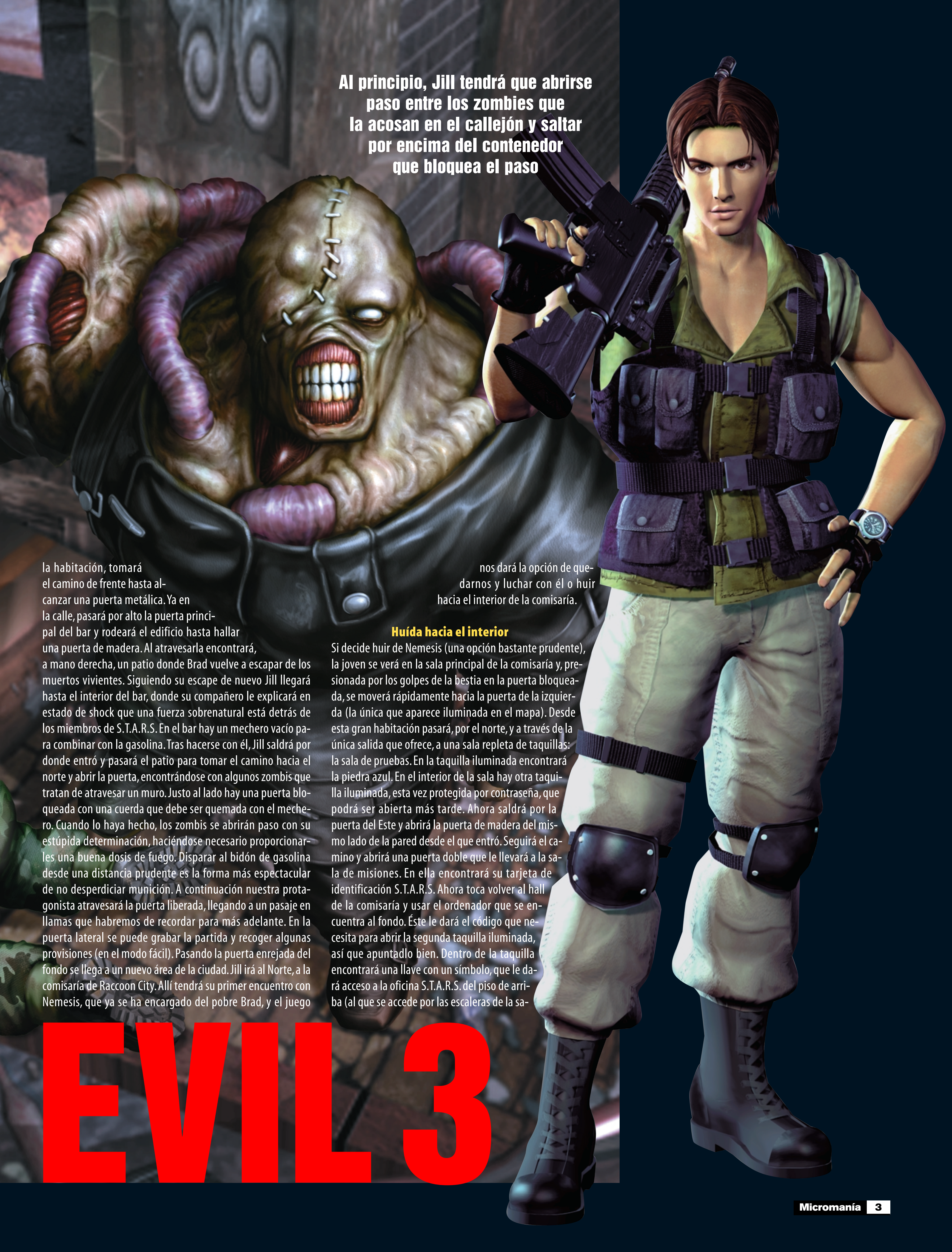
Jill Valentine, de 23 años, es uno de los miembros más jóvenes de S.T.A.R.S., y se ha visto desbordada por los acontecimientos de los últimos días. Sus años de entrenamiento con la Delta Force norteamericana quedan ya muy atrás. Ahora lucha por su vida en un escenario real y terrorífico, donde la muerte está a la vuelta de cada esquina y tras cada puerta. Desconociendo la gran amenaza a la que está a punto de enfrentarse, la joven decide que en la huida está la única esperanza.

NOTA PRELIMINAR: Para no acabar con el principal aliciente del juego –el suspense y los sustos- hemos decidido mantener oculto en la medida de lo posible qué enemigos aparecen en cada sala. Eso incluye algunas apariciones del propio Nemesis, por lo que deberéis estar muy atentos al abrir cada puerta.

TOMANDO CONCIENCIA DE LA SITUACIÓN

Lo primero que Jill ha de hacer es abrirse paso entre los zombies que la acosan en el callejón y saltar por encima del contenedor que bloquea el paso, tras lo cual se hallará en un almacén industrial. En la parte más alta del almacén está la oficina, y en ella la llave de salida, que le permitirá atravesar la puerta de abajo. Una vez fuera, seguirá recto, abrirá una puerta y atravesará el patio por la puerta que hay ligeramente escondida a su izquierda. Ahora seguirá el único camino hasta presenciar una escena en la que Brad Vickers, otro miembro de S.T.A.R.S., sale huyendo de un grupo de zombis. En la habitación de abajo se encuentra un pequeño depósito de gasolina para mechero, además de una escopeta con 7 cartuchos. A continuación Jill ha de seguir la ruta de escape de Brad: una vez sale de

RESIDENT



Al principio, Jill tendrá que abrirse paso entre los zombies que la acosan en el callejón y saltar por encima del contenedor que bloquea el paso

la habitación, tomará el camino de frente hasta alcanzar una puerta metálica. Ya en la calle, pasará por alto la puerta principal del bar y rodeará el edificio hasta hallar una puerta de madera. Al atravesarla encontrará, a mano derecha, un patio donde Brad vuelve a escapar de los muertos vivientes. Siguiendo su escape de nuevo Jill llegará hasta el interior del bar, donde su compañero le explicará en estado de shock que una fuerza sobrenatural está detrás de los miembros de S.T.A.R.S. En el bar hay un mechero vacío para combinar con la gasolina. Tras hacerse con él, Jill saldrá por donde entró y pasará el patio para tomar el camino hacia el norte y abrir la puerta, encontrándose con algunos zombis que tratan de atravesar un muro. Justo al lado hay una puerta bloqueada con una cuerda que debe ser quemada con el mechero. Cuando lo haya hecho, los zombis se abrirán paso con su estúpida determinación, haciéndose necesario proporcionarles una buena dosis de fuego. Disparar al bidón de gasolina desde una distancia prudente es la forma más espectacular de no desperdiciar munición. A continuación nuestra protagonista atravesará la puerta liberada, llegando a un pasaje en llamas que habremos de recordar para más adelante. En la puerta lateral se puede grabar la partida y recoger algunas provisiones (en el modo fácil). Pasando la puerta enrejada del fondo se llega a un nuevo área de la ciudad. Jill irá al Norte, a la comisaría de Raccoon City. Allí tendrá su primer encuentro con Nemesis, que ya se ha encargado del pobre Brad, y el juego nos dará la opción de quedarnos y luchar con él o huir hacia el interior de la comisaría.

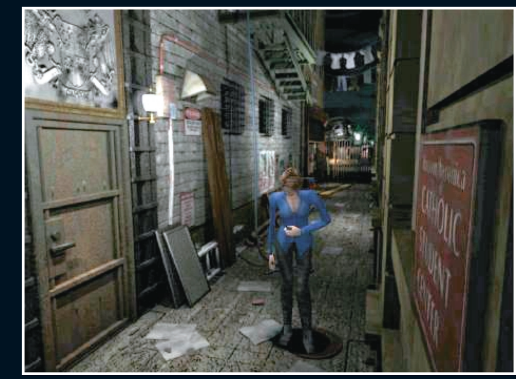
Huída hacia el interior

Si decide huir de Nemesis (una opción bastante prudente), la joven se verá en la sala principal de la comisaría y, presionada por los golpes de la bestia en la puerta bloqueada, se moverá rápidamente hacia la puerta de la izquierda (la única que aparece iluminada en el mapa). Desde esta gran habitación pasará, por el norte, y a través de la única salida que ofrece, a una sala repleta de taquillas: la sala de pruebas. En la taquilla iluminada encontrará la piedra azul. En el interior de la sala hay otra taquilla iluminada, esta vez protegida por contraseña, que podrá ser abierta más tarde. Ahora saldrá por la puerta del Este y abrirá la puerta de madera del mismo lado de la pared desde el que entró. Seguirá el camino y abrirá una puerta doble que le llevará a la sala de misiones. En ella encontrará su tarjeta de identificación S.T.A.R.S. Ahora toca volver al hall de la comisaría y usar el ordenador que se encuentra al fondo. Éste le dará el código que necesita para abrir la segunda taquilla iluminada, así que apuntadlo bien. Dentro de la taquilla encontrará una llave con un símbolo, que le dará acceso a la oficina S.T.A.R.S. del piso de arriba (al que se accede por las escaleras de la sa-

EVIL 3


Esquivar a los zombis es relativamente sencillo, aunque no es conveniente escatimar balas si estamos rodeados porque puede ser peligroso.


Las heridas mermarán las fuerzas de Jill y la harán más lenta y torpe, en un detalle bastante realista del juego.


Las calles de Raccoon City son una laberíntica trampa mortal de la que tendremos que salir vivos como sea.

la inmediatamente posterior). Encima de la mesa hallará una ganzúa (que le será muy útil luego), y una Mágnum aguarda en el armario metálico del fondo. Cuando se disponga a abandonar la habitación, Jill oirá un mensaje de radio en el que Carlos pide refuerzos desesperadamente. Sin perder tiempo, bajará a la sala principal y abandonará la comisaría lo más rápidamente posible, huyendo de las apariciones de Nemesis e intentando esquivar los misiles que amablemente le envía. Tened a mano los botiquines porque probablemente os hagan falta.

Quédate y lucha

Valiente opción, aunque quizá algo precipitada teniendo el cuenta lo poco que llevamos de juego. Jill ha de plantar cara a Nemesis y derrotarle. En el cuerpo de Brad encontrará la Funda de la Tarjeta, dentro de la cual está la Tarjeta S.T.A.R.S., que usará en el ordenador de la comisaría. Con el código descifrado, irá a la sala de pruebas, cogerá la Piedra Azul y usará el código en la segunda taquilla para coger la Llave con Símbolo. Ahora subirá a la oficina S.T.A.R.S. del piso de arriba y cogerá la ganzúa y la Mágnum.

CONTACTANDO CON LOS SUPERVIVIENTES

De nuevo en la calle, Jill tomará la puerta del Este y usará la ganzúa para abrirla. Ahora caminará hasta el aparcamiento, en el área subterránea. Allí cogerá el cable de energía de la batería del todo terreno (que sorprendentemente no da corriente) y atravesará la puerta del fondo a la derecha, donde podremos grabar la partida. Tras salir por la otra puerta, entrará a una nueva sala, que le deparará un par de sorpresas. Seguirá por la puerta Norte y se encontrará con Carlos, aunque podrá elegir si lo hace en el Restaurante (lo cual nos ahorrará algo de tiempo) o en la redacción del periódico.

Restaurante

Una vez dentro, tomará la puerta trasera y abrirá el armario metálico con la ganzúa para coger después la palanca. Entonces encontrará a Carlos y, tras un breve diálogo, llegará Nemesis, forzándonos a tomar una nueva decisión: bajar al sótano o esconderse en la cocina, y cada una supone un camino ligeramente diferente.

Mezclas de pólvora

Es sorprendente la cantidad de variedades de munición que podemos conseguir mezclando los dos tipos de pólvora que encontraremos en «Resident Evil 3». Aquí tenéis la lista completa de mezclas, incluyendo la munición que nos reportará según estemos en el modo difícil/fácil:

Tipo	Mezcla	Resultado
A	A	Balas de pistola (15/30)
AA	A+A	Balas de pistola (35/70)
AAA	A+A+A	Balas de pistola (55/110)
B	B	Cartuchos de escopeta (7/14)
BB	B+B	Cartuchos de escopeta (18/36)
BBB	B+B+B	Cartuchos de escopeta (30/60)
C	(A+B)	Granadas (10/20)
CC	(A+B)+(A+B)	Granadas de Hielo (10/20)
CCC	(A+B)+(A+B)+(A+B)	Balas de Mágnum (24/48)
AC	A + (A+B)	Granadas de Llamas (10/20)
AAB	A+A+B	Cartuchos de escopeta (20/40)
BC	B+(A+B)	Granadas de Ácido (10/20)
BBA	B+B+A	Balas de pistola (60/120)

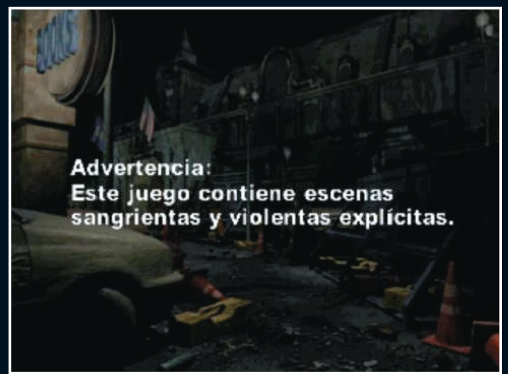
Si deciden bajar al sótano, éste comenzará a inundarse y Jill y Carlos deberán darse prisa en alcanzar el agujero del lado derecho del fondo del pasillo, pasando el cadáver. Por allí podrán salir sin problemas.

Si se esconden en la cocina, Jill lanzará automáticamente una granada a Nemesis, y después Carlos y ella tendrán una discusión en la calle, tras la cual Carlos se irá.

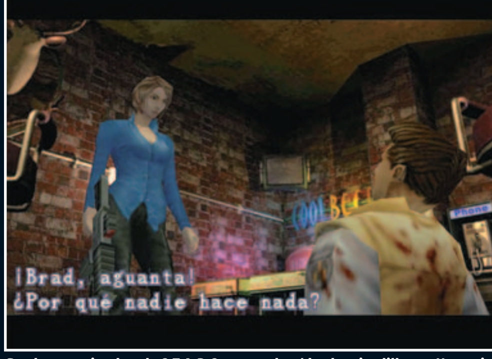
Jill se dirigirá al área comercial (opuesta a la puerta por la que llegó del aparcamiento) y encontrará una habitación donde salvar la partida que también alberga una manivela oxidada. Ahora volverá al área comercial y tomará la puerta del Oeste (la del final del pasillo). Se dirigirá a la oficina del periódico y empujará la escalera hacia la máquina de refrescos para poder conectar el conmutador (luz roja). A continuación conectará el interruptor contra incendios (luz verde) y se abrirá la valla metálica. Subirá las escaleras y cogerá la Piedra Verde.

Redacción de periódico

Una vez haya entrado en la oficina, Jill empujará la escalera a la izquierda para pulsar después el botón rojo. Después pulsará el verde, subirá y encontrará a Carlos.
Nemesis también viene en el pack, así que una vez más deberemos decidir entre dos opciones: escondernos en la oficina (que es la más recomendable a nuestro juicio) o saltar por la ventana y lanzarse al vacío.



El hecho de que nuestros enemigos sean zombies no puede justificar la violencia de muchas de las escenas del juego.



Brad es un miembro de S.T.A.R.S. que acabará hecho picadillo por Nemesis, a pesar de los intentos de Jill por evitar su muerte.



Jill entrando en la comisaría de Raccoon City, donde le espera Nemesis, que tiene en la cabeza la idea de acabar con la vida de nuestra heroina.

Si nos escondemos, tendrá lugar una explosión y Nemesis habrá desaparecido, dejando tras de sí un objeto. Jill lo cogerá y saldrá pronto de la oficina, antes de que el monstruo tenga tiempo de volver.

Si saltamos, Jill se hallará en el callejón contiguo.

Ahora hay que entrar al restaurante por la puerta trasera, abrir el armario metálico y coger la palanca para abrir la trampilla del suelo de la cocina. En el cadáver de abajo Jill encontrará la piedra verde.

Una vez se haya producido el encuentro con Carlos, el coprotagonista, Jill irá hacia la puerta grande con el cartel "Racoon City Hall"¨; allí están los restos del reloj

Una vez se haya producido el encuentro con Carlos, Jill irá hacia la puerta grande con el cartel "Raccoon City Hall". Allí están los restos del reloj, y como muchos ya habréis supuesto, Jill ha de introducir en él las dos piedras para que la verja se abra. Ahora entrará y tomará la puerta de la izquierda. Atravesando las siguientes dos puertas y saltando el obstáculo, habrá llegado al tranvía. El único acceso al interior es por la segunda puerta.

REUNIENDO LOS INGREDIENTES DE LA HUÍDA

Tras las escenas encadenadas con Mikhail, Carlos y Nicholai, Jill cogerá la llave inglesa y emprenderá el camino de regreso hacia la zona centro de la ciudad (pasando el aparcamiento) hasta llegar a un pasillo al final del cual se vislumbra una manguera anti-incendios, que es preciso desmontar con la llave. Ahora seguirá retrocediendo hasta el callejón incendiado del principio y usará la manguera con la fuente de agua que aparece iluminada en rojo. El agua se extinguirá y podrá seguir el sendero hasta coger la manivela. Entrará en la oficina de ventas, donde encontrará a Nicholai acabando con la vida de un compañero que se está convirtiendo en Zombi lentamente. Jill usará el mando a distancia para reproducir el video y deberá anotar el producto que se anuncia para introducir su nombre en el ordenador, desbloqueando el cierre de la puerta de seguridad. Tras ella encontrará el aditivo aceite. Al retroceder tendrá lugar una escena.

Ahora toca volver al subterráneo, a la gasolinera. Cuando volvamos a pasar por el parking, el suelo caerá bajo nuestros pies y se nos ofrecerán 2 opciones: escalar o saltar abajo.

Si decidimos escalar, Jill trepará y esquivará automáticamente las cajas que caen. Ahora tendrá que abrirse paso hasta la gasolinera, en el subterráneo.

Si saltamos, Jill caerá y esquivará las cajas. Para volver a subir, irá al Oeste y subirá la escalera.

Una vez ha llegado a la gasolinera, se encontrará una cerradura hexagonal en la que introducirá la manivela oxidada. Cuando se rompa, usará la llave inglesa. Ahora entrará, y tras la escena con Carlos, abrirá el estante de cristal, donde encontrará el primer puzzle del juego. Es fácil y puede ser resuelto rápidamente pulsando los botones. De cualquier forma, aquí están las reglas:

La letra A afecta a A y B.
La letra B afecta a A, B y C.
La letra C afecta a B, C y D.
La letra D afecta a C y D.

Diferencias entre el modo fácil y el difícil

El juego ofrece dos niveles de dificultad entre los que existen considerables diferencias que conviene estudiar antes de decidirnos entre uno u otro. Para facilitaros la labor os ofrecemos la siguiente comparativa:

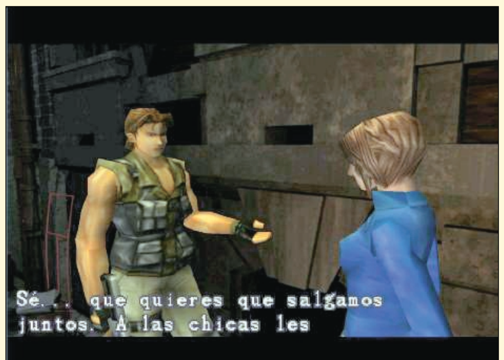
MODO FÁCIL:

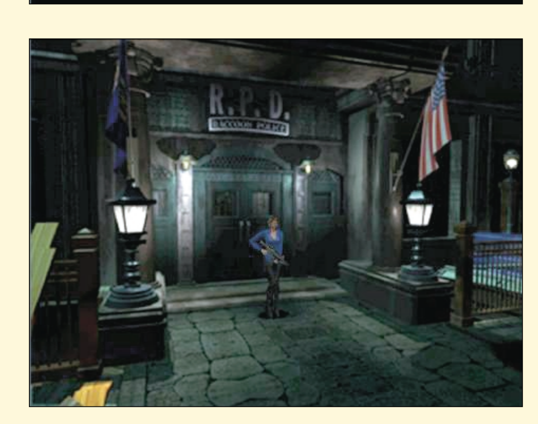
- Empezamos con Rifle de Asalto (100%) y 3 Cajas de Primeros Auxilios.
- En el cofre de inventario hallaremos infinita cinta para grabar la partida, una Mágnum con 30 balas, una Escopeta con 63 balas, una Pistola con 265 balas, 2 cargadores para el Rifle y un Cuchillo.
- Empezamos con 10 espacios para inventario.
- No hay límite para salvar partidas.
- Cuando matemos a Nemesis no nos dejará nada.
- El tiempo para escapar del hospital antes de que explote es de 20 segundos.
- No hay graduación/rango.
- No recibimos epílogos al acabar el juego.

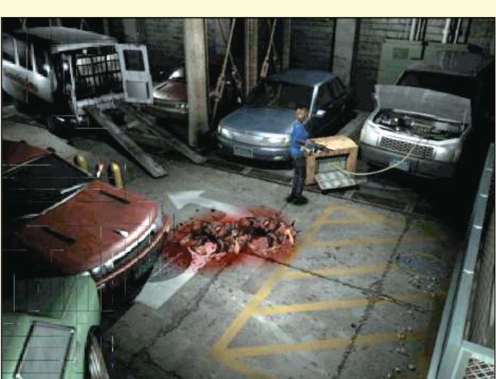
MODO DIFÍCIL:

- Empezamos con la Pistola (15 balas).
- En el cofre de inventario sólo hay un cuchillo.
- Empezamos con 8 espacios para inventario.
- Cinta para grabar la partida limitada.
- Si matamos a Nemesis nos dejará un objeto.
- El tiempo para escapar del hospital es de 5 segundos.
- Recibimos graduación/rango.
- Podemos ver los epílogos cuando nos acabemos el juego.







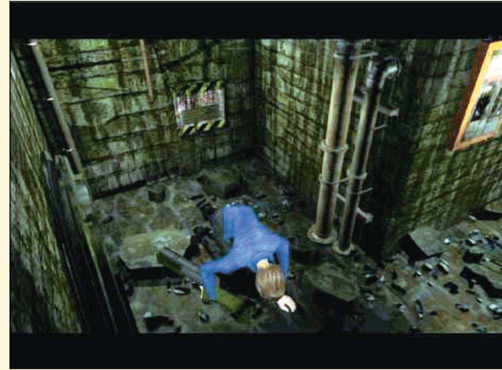




Conectando la manguera a esta boca de incendios podremos abrinos paso en un callejón inundado por las llamas.


Hemos de usar la llave inglesa para coger esta maguera que necesitamos para seguir avanzando en la fase.


Jill ha logrado la manguera y la ha acoplado en la boca de incendios, y aquí podemos verla abriéndose paso entre la adversidad.



La forma más fácil de resolverlo es encender primero todas las luces y después apagar las que sobren. Después de hacer la operación tres veces, Jill podrá coger el Aceite de Máquina que, mezclado con el Aditivo, dará lugar a la Mezcla de Aceite.

Ahora se dirigirá a la estatua del alcalde (muy cercana), pulsará el botón y cogerá el libro de bronce. De allí irá al área del riachuelo muy cercana al Restaurante para dejar el libro de bronce en el hueco vacío y coger la brújula que está al lado. De vuelta a la estatua del alcalde, colocará la brújula y la estatua girará, revelando la batería.

Al volver con Mikhail, Nemesis hará su aparición, para evitar al monstruo Kill volverá rápidamente con Carlos

Para llegar al sub-estación, Jill usará la batería en el ascensor que encontró en la sala inmediatamente anterior a la calle del Restaurante, yendo desde el aparcamiento. En la sub-estación, ajustará el transformador a modo manual e irá a la otra consola, donde tendrá regular el voltaje para abrir dos puertas. Para la primera, pulsará Rojo, Azul, Azul, Azul, y para la segunda Rojo, Rojo, Rojo, Azul. Tras abrir las dos puertas y coger el fusible de la primera, el juego nos dará dos opciones: escapar por la puerta de emergencia o aumentar la corriente. Si queréis coger el lanzagranadas, elegid la segunda.

LA FUGA SE COMPLICA

Con todos los objetos que necesita en su poder, Jill ya puede dirigirse al tranvía. Cuando esté casi llegando, sentirá varias sacudidas de tierra y caerá al subterráneo, donde será atacada por un monstruo repugnante con forma de tentáculo. Por suerte, para acabar con él sólo hace falta activar los 2 interruptores de corriente. Tras ello, es preciso accionar el mecanismo que haga bajar la escalera para poder proseguir hasta el tranvía. Allí, Jill usará el cable de energía, el aceite y el fusible en la caja de alimentación y Carlos entrará. En la otra parte del vagón tendrá lugar otra escena. Al volver con Mikhail, Nemesis hará su aparición. Para evitar al mosntruo, Jill volverá rápidamente a la parte de Carlos.

Ahora se nos ofrece una nueva elección de caminos que determinará el arma con el que nos enfrentemos a Nemesis en la siguiente batalla. Si elegimos saltar por la ventana, más tarde Carlos nos dará Granadas de Hielo, pero tendremos que luchar obligatoriamente con el Lanzamisiles.

Saltar por la ventana

Tras la escena, Jill irá al Norte y verá una pintada. La tirará abajo, cogerá la llave de la torre del reloj y abrirá la puerta Norte, donde podrá grabar la partida. Abriendo la puerta Norte estará en la Biblioteca, donde Carlos le dará las Granadas de Hielo. Tras la puerta Oeste está el hall principal de la torre del reloj, y una puerta al Oeste más allá encontrará el comedor. Ahora atravesará la puerta Sur y podrá salvar de nuevo. De la leja cogerá la llave de la Torre del Reloj y subirá al segundo piso, donde accionará el botón para que baje la escalera. En el tercer

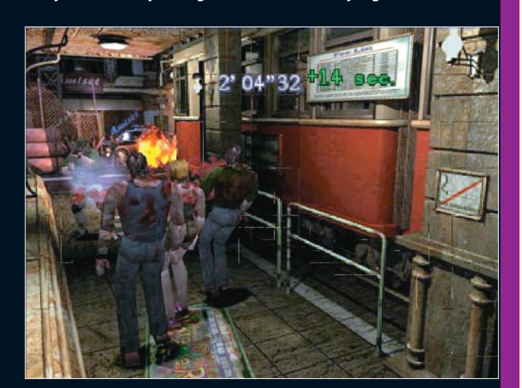




«Mercenarios»: una refrescante alternativa

Además de la aventura propiamente dicha, «Resident Evil 3» ofrece un mini-juego extraordinariamente bien pensado llamado «Mercenarios», que está disponible desde el principio en la versión PC (al contrario que en PlayStation). Basando en un planteamiento puramente arcade, el juego nos da a elegir entre Carlos, Mikhail y Nicholai (cada uno con su propio arsenal), siendo el objetivo llegar al almacén desde el tranvía antes de que se acabe el tiempo. Éste puede ser prolongado matando zombis o rescatando a los civiles esparcidos por la ciudad, y el mismísimo Nemesis hará su aparición de cuando en cuando. La guinda al pastel es que, además de grandes dosis de diversión, el juego nos reporta dinero con el que comprar armas que podremos usar en el modo principal. Pensado como una simpática distracción de la aventura, «Mercenarios» es sin duda el mejor factor de prolongación de la vida del juego.







Una vez apagado el fuego, podremos seguir explorando la cuidad, si es que nos quedan ganas con tanto zombie rondando por ahí.

El giro de 180 grados es especialmente eficaz contra enemigos ágiles como este, que podemos ver en la imagen.



Las piedras preciosas nos permitirén acceder a otra zona de la ciudad. En la imagen el inventario que nos da acceso a todos nuestros objetos.

piso, Jill verá una caja de música a su izquierda que planteará un nuevo puzzle:

Para resolverlo, escuchará atentamente la melodía, y cuando haya acabado verá las letrás A-F señalando 6 botones. Deberá elegir si pulsa arriba o abajo en cada botón para imitar el tono anterior. Una vez tenga marcados los 6, la tocará si cree que es correcta. Si es así, el plato dorado se abrirá y obtendrá la cadena de Chronos que, combinada con la llave de la torre del reloj, nos dará la Llave de Chronos.

Ahora ha de dirigirse a la biblioteca del primer piso. A medio camino, sin embargo, el pesado de Nemesis le obligará una vez más a escoger entre dos opciones: usar las luces o el cordón. Es más recomendable la segunda opción, ya que tras dejar a la bestia fuera de combate nos recompensará con un objeto. En la biblioteca abrirá la puerta Norte, seguirá el camino y abrirá otra puerta. Ahora estará en una habitación con tres cuadros del reloj a la izquierda y tres estatuas al frente. De las estatuas ha de coger las bolas de Ámbar, Obsidiana y Cristal, y resolver el puzzle de los cuadros.

El reloj de la izquierda representa el pasado, el de en medio el presente y el de la derecha el futuro. Básicamente, ha de conseguir que la manecilla del reloj central marque las 12 en punto.

Tras resolver el puzzle, el reloj central se abrirá revelando una herramienta de oro. Jill la cogerá y volverá al tercer piso, donde encontrará la herramienta de plata en la leja cercana a la máquina de escribir. Al combinarlas tendrá la herramienta de Chronos. La usará en la máquina cercana al cofre de inventario y bajará. Tras la escena viene la lucha con Nemesis, en la cual deberá usar el lanzamisiles.

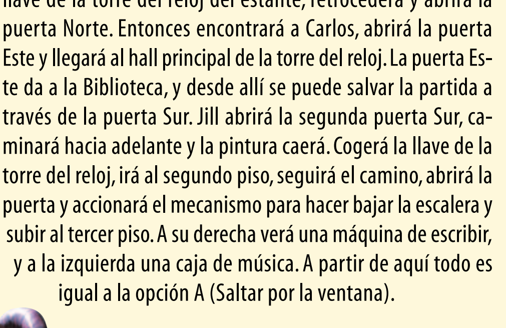
Usar el freno de emergencia

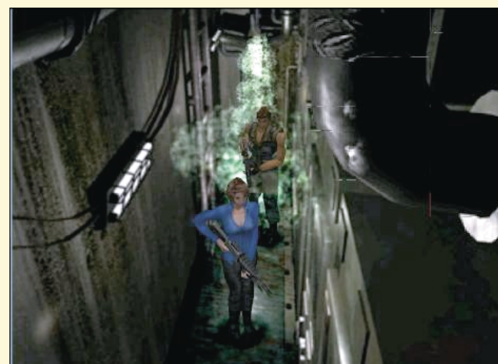
Tras la escena, Jill abrirá la puerta del Oeste y entrará en la sala del piano. La puerta Sur lleva a la capilla y a un área de salvar juego. Tras coger la llave de la torre del reloj del estante, retrocederá y abrirá la puerta Norte. Entonces encontrará a Carlos, abrirá la puerta Este y llegará al hall principal de la torre del reloj. La puerta Este da a la Biblioteca, y desde allí se puede salvar la partida a través de la puerta Sur. Jill abrirá la segunda puerta Sur, caminará hacia adelante y la pintura caerá. Cogerá la llave de la torre del reloj, irá al segundo piso, seguirá el camino, abrirá la puerta y accionará el mecanismo para hacer bajar la escalera y subir al tercer piso. A su derecha verá una máquina de escribir, y a la izquierda una caja de música. A partir de aquí todo es igual a la opción A (Saltar por la ventana).



CONTROLANDO A CARLOS

Jill ha sido atacada por Nemesis y se está convirtiendo en zombi lentamente. Tan sólo un potente antídoto puede salvarla, pero sus ingredientes se hayan en el hospital, que sin duda está plagado de innombrables peligros. Carlos, sin pensarlo dos veces, y movido por una solidaridad que nace de la desesperación, decide que la causa vale la pena y se embarca en la búsqueda de los productos, entrando de lleno en la boca del lobo... Lo primero que hará Carlos será ir a la habitación con el puzzle de los cuadros del reloj y empujar la campana que se encuentra en el otro lado de la sala. Ahora irá al hospital. En el hospital, abrirá la puerta Norte y llegará a una sala de salvar la partida. Ahora irá al Oeste y cogerá la grabadora del escritorio, tras lo cual pulsará el botón junto al ascensor para activar el micrófono. Usará la grabadora y tomará el ascensor para ir al cuarto piso. En vez de ir a las dos habitaciones del callejón este, atravesará la puerta al suroeste. Tras la escena, cogerá la llave de la enfermería de la habitación trasera. Ahora volverá al callejón y entrará a la habitación Oeste, donde encontrará el cuerpo de un doctor con un número apuntado que recordará para más tarde, al igual que la localización del armario del



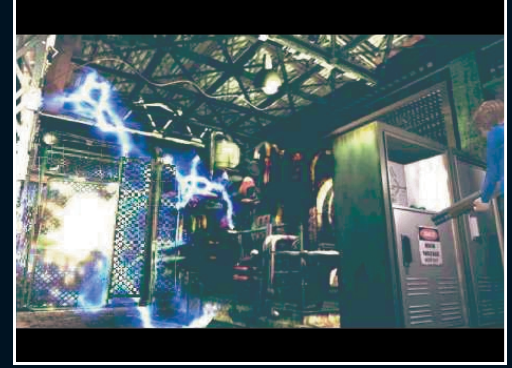


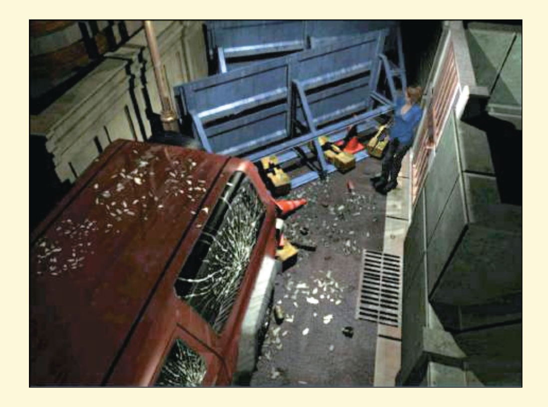


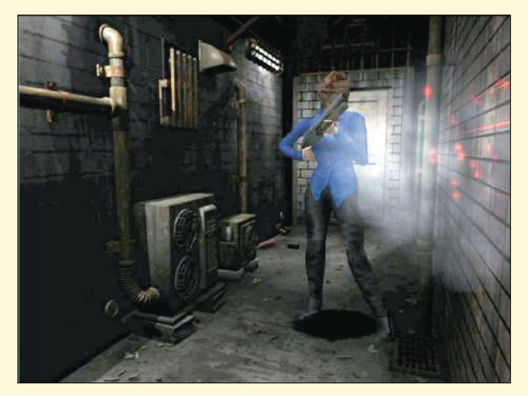


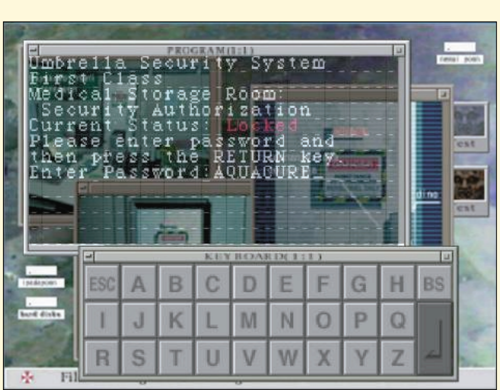

Nicholai es un mercenario frío y autoritario que nos servirá de gran ayuda en medio de la tragedia que se ha desatado en "Racoon City".


La estatua del alcalde encierra más de un secreto y Jill está dispuesta a descubrirlos sea cual sea.


En esta escena, Jill decide electrocutar a los zombis en la sub-estación, una buena forma de ahorrarse munición y trabajo.









fichero. Ahora saldrá de nuevo y abrirá la puerta Este (habitación 402). Allí encontrará un armario igual al de la habitación contigua, y deberá empujarlo hasta ponerlo en la posición opuesta. Cuando lo haya hecho, el cuadro se caerá y aparecerá una caja fuerte, cuya combinación es el número de tres cifras que encontró en el cuerpo del doctor. Tras coger la vacuna azul, Carlos volverá al ascensor e irá al tercer piso. Allí abrirá la puerta Este y la puerta Norte, y cogerá la Base Media. Ahora pulsará el interruptor rojo cerca del tubo, y usará la Base Media en la máquina cercana, revelando otro puzzle, que resolverá activando las palancas I, III y A, proporcionándole como recompensa la vacuna roja que, combinada con la azul, resultará en la medicina para Jill. Ahora saldrá RÁPIDAMENTE del Hospital antes de que estalle y se dirigirá a la sala donde se quedó Jill, esquivando convenientemente a nuestro archi-enemigo de siempre.



JILL, REPUESTA DE NUEVO

Tras la evocadora escena en la que Carlos cura a su compañera de huida, controlaremos de nuevo a la joven, que ahora se encuentra en plenitud de facultades.

Jill saldrá de la torre del reloj y cogerá la llave de la puerta principal de la pequeña habitación cerca del parque. En el parque tomará el camino de la derecha hasta encontrar la llave del parque en el cuerpo de un mercenario. Ahora volverá a la entrada al parque y tomará el sendero de la izquierda, activando una máquina que controla la fuente. Para vaciarla, deberá resolver otro puzzle. Los bloques comienzan ordenados de forma que los blancos están encima de los negros. El objetivo es invertir la posición de forma que los negros queden arriba. Para ello hemos de seguir seis pasos:

1 – Subir el bloque negro izquierdo al lado del blanco izquierdo.
2 – Bajar el blanco izquierdo a la anterior posición del negro izquierdo.
3 – Subir el negro derecho a la anterior posición del blanco izquierdo.
4 – Bajar el blanco derecho a la anterior posición del negro derecho.
5 – Mover el negro que ahora está a la derecha a la anterior posición del blanco derecho.
6 – Mover el negro que ahora está a la izquierda a la anterior posición del blanco izquierdo.

Cuando no quede agua, Jill bajará por la escalera, recorrerá el camino y subirá de nuevo. Caminará, abrirá la puerta Norte, cogerá el tubo de hierro y usará el mechero en la chimenea, seguido del tubo. Entonces entrará por el agujero. En la habitación secreta cogerá la llave del parque, y al salir aparecerá Nicholai expresando su desconfianza. Sin duda se está perfilando un segundo enemigo, esta vez humano. Ahora Jill emprenderá el camino de regreso y en el cementerio aparecerá un monstruo al que hay que derrotar (es buena idea disparar a los postes eléctricos para que electrocuten el agua). Después de eso Jill escalará la valla y volverá a la entrada al parque, tomando de nuevo el camino de la derecha hasta llegar al lugar de donde cogió la llave del Cementerio, siguiendo la senda y abriendo la puerta hasta llegar al puente donde, junto a Nemesis, se presenta la decisión que determinará qué final recibimos cuando acabe el juego.



Empujarle hacia fuera

Jill empujará a Nemesis y entrará en la fábrica abandonada. Tras abrir la puerta Norte, Carlos aparecerá para decir que queda poco tiempo hasta que amanezca y un misil arrase toda la ciudad. Jill cogerá la llave de la instalación y abrirá la puerta Este, tras la cual verá una tubería repleta de fugas que bloquean el camino. Para abrirse paso, deberá accionar los interruptores en el orden 1, 2, 3, 1, 4, 5, 1, 2, 3 (teniendo en cuenta que el orden está asignado en dirección contraria a las agujas del reloj, siendo el 1 el único interruptor no emparejado). Tras activar la máquina, abrirá la puerta Oeste y luego la Sur. De la sala más cercana cogerá el Disco de Sistema. Ahora usará el ascensor para subir al primer piso. Allí tomará la puerta Sur y Este, y cogerá la Muestra de Agua. Después abrirá la puerta Es-




¿Realmente es necesario ver esta tediosa animación cada vez que abrimos una puerta en el juego?

te, descenderá y usará el agua en la máquina, lo que presentará otro puzzle. Esta vez será necesario que la gráfica resultante sea igual a la de la Muestra de Agua.
Tras ello, Jill usará la llave de la instalación en la máquina cercana y volverá al segundo piso, abriendo la puerta Este y encontrando a Nicholai que, completamente desquiciado, intentará borrarla del mapa. Entonces aparece Nemesis e, irónicamente, le salva la vida matando al mercenario. Sin tiempo que perder para salir de allí, Jill usará el Disco de Sistema en el artefacto con la luz roja para abrir la puerta. Ahora sólo tendrá 4 minutos para acabar con Nemesis y salir de la habitación. Para hacerlo, tendrá que disparar a los tubos de ácido para que viertan su carga sobre el monstruo en el momento justo. Cogerá la tarjeta de acceso y la usará en el lector, volviendo a la Sala de Descanso. Allí, abrirá la puerta Este y usará la tarjeta de acceso en el lector cercano al ascensor. En el primer piso, usará la llave de la instalación en la puerta de acero para coger el Lanzamisiles. En la entrada usará de nuevo la tarjeta de acceso y abrirá la puerta Sur y el agujero. Entonces Carlos le dirá por radio que coja el receptor de radar y se reúna con él, ya que sabe cómo salir de allí. Jill bajará la escalera y atravesará dos puertas.
En esta habitación verá tres unidades de distribución de energía, y un mando de control del incinerador en la parte Este. Tras activarlo, pulsará las tres unidades por orden y tratará de atraer a Nemesis hacia la línea de fuego. Una vez lo haya hecho, abrirá la puerta Este y pasará a la última elección: exterminar al monstruo o ignorarlo y evacuar. Decida lo que decida, activará el panel de control, caminará y verá el final del juego.

Saltar abajo

Jill se arrojará abajo y tendrá que subir por la cascada hasta encontrar una escalera por la que subir. En la sala al Sur encontrará la Muestra de Agua. Ahora irá al Este y resolverá el puzzle de la gráfica, tras lo cual tomará la puerta del Oeste. Tras la escena, cogerá el ascensor hasta el segundo piso, hallará el Disco de Sistema e irá a la sala de descanso. Allí cogerá la llave de la instalación. Después resolverá el puzzle de la tubería y el gas y usará la llave en la máquina cercana al puzzle de la gráfica. Tomará el ascensor al segundo piso y usará el Disco de Sistema en la máquina con la luz roja. Tras derrotar a Nemesis, cogerá la Tarjeta de Acceso y la usará en el lector para volver a la Sala de Descanso. Ahora la volverá a usar cerca del ascensor y bajará al primer piso, usando la llave de la instalación en la puerta de acero para coger el Lanzamisiles. A la entrada usará la tarjeta de acceso en la cerradura y cogerá el receptor de radar. A la salida habrá un helicóptero esperando, pero Nicholai irá a bordo. El juego nos ofrecerá una elección entre negociar con Nicholai o disparar al helicóptero. Si elegimos la primera, el mercenario acabará yéndose. Si elegimos la segunda y usamos el Lanzamisiles, acabaremos con él.
Tras abrir el agujero y descender, Jill activará el Incinerador y deberá atraer a Nemesis. Después se presentará la última elección, activará el panel de control y todo habrá acabado.

A.D.P.

Punto de Mira

Resident Evil 3

- Compañía: **CAPCOM / EIDOS**
- Disponible: **PC**
- Género: **AVENTURA / ACCIÓN**

CPU: Pentium 233 MHz • **RAM:** 64 MB • **HD:** 50MB • **Tarjeta 3D:** Sí (Direct 3D 4 MB)• **Multijugador:** No.

Escapa a tu pesadilla

Continuando con la tendencia de convertir a PC y Dreamcast sus éxitos de Survival Horror en Play, Capcom nos ofrece la tercera parte de su saga más famosa, aparecida hace más de un año en la consola de Sony. «Resident Evil 3» ofrece una aventura muy tensa y llena de acción, que además exige grandes facultades orientativas y bastante paciencia para salir de los momentos de estancamiento del juego que no son pocos.







La tercera parte de la ya mundialmente famosa saga (o casi franquicia comercial) de Capcom sigue muy en la línea de las dos anteriores. La acción se sitúa una vez más en la localidad maldita de "Raccoon City", donde la omnipotente compañía de productos bioquímicos Umbrella ha expandido irresponsablemente un virus encargado de convertir a toda la población en zombis sedientos de carne fresca. La historia de Nemesis da comienzo en algún momento entre la primera y la segunda parte del juego, para terminar 24 horas por delante de ambas. Durante la mayor parte del tiempo controlaremos a Jill Valentine, atractiva miembro del cuerpo de elite S.T.A.R.S. cuyo objetivo es abandonar la ciudad por todos los medios. En un momento del juego también será necesario controlar a Carlos Oliviera, miembro rebelde del ejército de Umbrella. Si hay una palabra que pueda definir el sistema de juego de «Resident Evil 3» (o cualquier miembro de la saga) es claustrofóbico. El juego comprende un mapeado considerable, pero los caminos son siempre estrechos y suelen estar plagados de adversidades. El desarrollo es básicamente lineal, aunque a lo largo de la aventura se presentan numerosos momentos en los que se nos da a elegir entre dos posibles acciones que determinarán el epílogo que obtenemos al final del juego. Quizá sean las grandes dosis de acción que encontramos en esta tercera parte lo que le hagan distanciarse de las dos primeras. El arsenal que se ofrece, sin ser extraordinariamente variado, sí resulta espectacular, y acabar con la reducida gama de enemigos nunca deja de ser reconfortante. Mención especial merece la figura de Nemesis, enemigo implacable del que tendremos que huir constantemente a lo largo del juego y al que acabaremos cogiendo verdadera aprensión. En la conversión a PC, Capcom se ha preocupado por mejorar la resolución de los personajes 3D y ofrecer un par de extras (como tener disponible el modo «Mercenarios» desde el principio o poder cambiar el atuendo de la protagonista), aunque lo cierto es que no es suficiente para colocar el juego al nivel cualitativo de los tiempos que corren. «Resident Evil 3» fue un éxito aplastante en PlayStation. La versión PC aún cuando conserva la calidad intrínseca a todos los títulos de la compañía japonesa y el extraordinario clima de tensión patrimonio de la saga, no deja de ser un producto tecnológicamente anticuado y algo limitado en la jugabilidad (quizá debido a su procedencia del mundo de las consolas), recomendable tan sólo a los fans del género de la aventura de acción y el terror. Esperemos que la conversión a PC del excelente «CODE Veronica» no se retrase tanto.

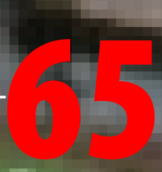
A.D.P.

TECNOLOGÍA:	60
ADICCIÓN:	80

puntuación

El juego sigue conservando el excelente clima de terror que caracteriza a toda la serie, y el avance no se hace excesivamente monótono. El acabado del juego está muy poco cuidado, haciéndose evidente en el menú de inventario. Las angustiosas apariciones de Nemesis son un punto distintivo y muy favorable.

total



LA FUGA DE MONKEY ISLAND

LA AMENAZA AUSTRALIANA

"A veces, cuando todo está en silencio, aún oigo a los monos. Cuesta creer que sólo hayan pasado unos años desde que llegué a las playas de la Isla Melée, sin otras armas que un nombre idiota y el deseo irrefrenable de convertirme en un aguerrido pirata. Quiero ser pirata".
Diario de Guybrush Threepwood. Capítulo IV

Buaaaa Ja Ja Ja! ¡Bienvenidos, simples mortales, al restaurante familiar Planet Threepwood! Pasen y degusten el sabroso menú genuinamente piratesco. Tómense una hamburguesa Valeroso Guybrush o una langosta LeChuck, acompañada de una rica limonada Largo, mientras escuchan la historia del sanguinario pirata Guybrush Threepwood, narrada por su más íntimo y aterrador amigo: la calavera Murray, aquí presente".

Un grupo de despistados turistas que deambulaban por la isla Jambalaya se introdujo en el restaurante, prestos a encargar su consumición.

"Eso es, pasad, estúpidos mortales. Consumid vuestras grasientas hamburguesas, y acercaros aún más a vuestra propia destrucción. ¡Ja Ja Ja Ja! El fin de los humanos está cerca, y entonces Murray gobernará el mundo. ¡Buaa Ja Ja Ja!", susurró la calavera para sí misma. "¿Cómo dice, joven?", respondió una adorable ancianita que adornaba su cabeza con un coqueto sombrero pirata de papel. "Oh, no es nada, señora, cosas mías. Pase y tómese tranquila su langosta".

En unos minutos, la multitud regresó al vestíbulo del Planet Threepwood, atiborrada de comida y bebida, y se arremolinó alrededor del taburete donde reposaba Murray.

"¡Venga, Murray, cuéntanos otra vez la historia de cómo Guybrush Threepwood liberó a las Tres Islas de la avaricia de Kangu Mandril y evitó que los piratas fuesen echados del Caribe!", insistió con entusiasmo uno de los muchachos que se había abierto paso hasta la primera fila.

"Oh, está bien. Veo que todos habéis sido buenos chicos y habéis realizado vuestra consumición. Escuchad con atención, pues la historia está llena de sorpresas, misterios, e innumerables dificultades, a las que el valeroso Guybrush Threepwood supo enfrentarse sin vacilar. Así comienza la insigne epopeya... La Fuga de Monkey Island".



Mientras Guybrush permanece atado al mástil, Elaine debe vérselas, espada en mano, con los asaltantes que han interrumpido su luna de miel. ¡Menuda forma de empezar un matrimonio!

ACTO 1: UNA AJETREADA LUNA DE MIEL

Hacía unas semanas que Guybrush Threepwood había contraído matrimonio con la más bella y decidida gobernadora-pirata que haya surcado nunca los mares tropicales: la temperamental Elaine Marley, su "conejito saqueador", como a Guybrush le gustaba llamarla.

La feliz pareja regresaba a Isla Melée en su barco nupcial, tras una larga luna de miel, cuando fueron asaltados por un enorme galeón atiborrado de sanguinarios forajidos. Sin tiempo para reaccionar, Guybrush fue apresado y atado al mástil, mientras Elaine se enfrentaba, espada en mano, a los maleantes.

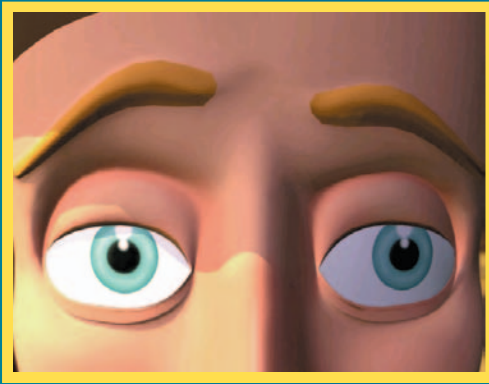
No era honesto, por parte de un recién estrenado marido, dejar abandonada a su esposa ante la primera dificultad, así que Guybrush ideó un magistral plan para detener el abordaje: derribó, con una buena patada, el brasero con carbones ardientes que había en cubierta, y recogió uno de ellos con sus pies. Por, suerte, la madera del barco nupcial era ignífuga...

Hábilmente, peloteó el carbón hasta apuntar al cañón cargado que había a su izquierda. Sólo tenía una oportunidad, y no la desaprovechó: de un magistral puntapié, lanzó el carbón ardiente hacia la mecha del cañón; el inevitable estallido abrió una vía de agua en el barco enemigo, hundiéndolo en apenas unos segundos. Desconcertados por la pérdida de su base de operaciones, los asaltantes fueron vencidos por los marineros de Elaine.

Sin más obstáculos en su camino, el feliz matrimonio arribó, por



Este es el mapa completo de la Isla Melée, en la que comienza la historia.


El enorme barco amenaza con hundir la frágil embarcación de la familia Threepwood-Marley. Guybrush tendrá que hacer algo para impedirlo...



La Isla Lucro, en la que Guybrush tendrá que resolver algunos problemas.

fin, en una noche oscura, a las blancas playas de la Isla Melée, la capital de las Tres Islas, y el lugar donde se erigía la mansión de la gobernadora. Había sido una luna de miel larga y, ejem, inolvidable para la pareja, pero Elaine ya comenzaba a echar de menos los deberes de su cargo.

ISLA MELÉE

Los cohetes de bienvenida y las pancartas de felicitación se tornaron en un silencio de muerte y una soledad inexplicable, cuando atracaron en el puerto. ¿Dónde estaba toda la gente? ¿Por qué no habían salido a recibirlos? Sólo Timmy, el mono, parecía esperarlos con ansiedad. Entre gritos histéricos, los guió hasta la mansión, donde encontraron la respuesta al misterio: Ante el retraso en el regreso de la gobernadora, la habían declarado perdida en el mar, se habían convocado elecciones, y se había ordenado demoler la mansión. Un cheposo pirata estaba al cargo de la catapulta de la isla; aunque ya había realizado varios lanzamientos, de momento, no había dado en el blanco.

Mientras Elaine se dirigía al Ayuntamiento para intentar resolver la confusión, encargó a Guybrush la tarea de detener la catapulta y viajar a la isla Lucro para hablar con los abogados de la familia Marley. Puesto que el barco nupcial había partido, tendría que buscar un nuevo barco y una tripulación para el viaje.

La inevitable charla con el pirata cheposo no sirvió para que dejase de disparar la catapulta, pues tenía un contrato, y estaba dispuesto a cumplirlo. Sin embargo, Guybrush descubrió un par de cosas interesantes: al pirata le gustaban los aperitivos, y el único objeto al que podía hacer blanco sin fallar era un cactus con forma de tirachinas que se erigía frente a la mansión.

El único lugar donde podría encontrar aperitivos era el bar SCUMM, así que hacia allí se dirigió. Por el camino encontró a su vieja tripulación, Otis, el "amigo de lo ajeno", y la espadachina Carla, que ya lo habían acompañado a Monkey Island en su primera aventura. Por desgracia, no estaban dispuestos a ponerse de nuevo bajo sus órdenes, a no ser que les ofreciese un contrato como funcionarios.

Ya en el bar SCUMM, intercambió viejos recuerdos con el camarero, y se fijó en el resto de pendencieros que frecuentaban el lugar: Ignacio Queso, el dueño del bar, un experto en el duelo a pulsos con insultos; los dos jugadores de dardos, y un viejo borracho que no dejaba que nadie se acercase a su cuenco de aperitivos de cecina. Por desgracia, eran los únicos aperitivos que quedaban en toda la isla, así que Guybrush ideó un plan para apoderarse de ellos: se fijó en el globo que había junto al borracho, e insultó a los jugadores de dardos preguntándoles por los agujeros que había alrededor de la diana. A continuación, retó al más bajo a acertar a ciertos blancos, como la calavera de la puerta, la columna y, finalmente, el globo: el estallido asustó al borracho, que se quedó dormido. Guybrush aprovechó la ocasión para hacerse con los aperitivos. Seguidamente, visitó los muelles, donde conoció a la Señora del Puerto, una funcionaria malhumorada que tenía el poder absoluto para asignar barcos a los habitantes de la isla. Intentó convencerla de que él era el marido de la gobernadora y, por tanto, tenía derecho a un barco, pero la mujer sólo aceptaba órdenes directas, y como aún no había sido elegido ningún gobernador...

EL RECLUTAMIENTO

Las cosas comenzaban a complicarse de mala manera, aunque por otra parte, eso era lo habitual en su corta vida de pirata...

Threepwood se consoló recogiendo una cámara neumática reventada junto a la máquina de grog. Esto le dio una idea: regresó a la mansión, y colocó la cámara en el cactus, que adoptó la forma de un tirachinas. El pirata cheposo utilizaba el cactus para recalibrar la catapulta, así que Guybrush le entregó el cuenco de aperitivos de cecina, para que se tomase un descanso, y trasteó en la maquinaria de la catapulta. Indignado, el operario se dispuso a recalibrarla apuntando al cactus: cuando la roca alcanzó la cámara elástica, salió rebotada e impactó directamente en la catapulta, que cayó por el barranco. ¡La mansión estaba salvada! Elaine corrió a felicitar a su maridito, pero el amoroso encuentro fue interrumpido por el pomposo Charles L. Charles, un distinguido ciudadano cuyo extraño olor Guybrush había percibido en otras ocasiones... Aunque no podía recordar donde...



Mientras Elaine intenta descubrir las razones por las que ha sido declarada muerta oficialmente, Guybrush tendrá que visitar sin perder tiempo a los abogados de la familia, que viven en la isla Lucro.

Charles se había presentando a gobernador, por lo que Elaine tendría que competir con él para obtener el puesto. Mientras preparaba la campaña electoral, Threepwood debía viajar a Isla Lucro, para hablar con los abogados del abuelo de Elaine, en busca de las escrituras de la mansión.

En primer lugar necesitaba una tripulación: Otis y Carla querían un contrato de funcionarios, así que regresó a la mansión y recogió un impreso de contrato para empleo gubernamental, que había encima de la mesa.

NOTA: *En la mansión hay dos contratos. Uno normal, y otro que exige menos trabajo. Obviamente, Guybrush debe recoger este último.*

Elaine le entregó el Símbolo Gubernativo de Melée, indispensable para ejercer la autoridad en cualquiera de las Tres Islas. A continuación, el aprendiz de pirata mostró el contrato a Carla y Otis, pero faltaba la firma de la gobernadora. Regresó a la mansión, obtuvo la firma de Elaine en el contrato, y se lo entregó a los marineros. Éstos aceptaron formar parte de su tripulación. Ya sólo necesitaba un timonel. El señor Queso, dueño del bar SCUMM, era él único disponible en la isla, aunque no quería abandonar su bar, por miedo a que un misterioso terrateniente australiano se lo arrebatase, como había hecho con casi todos los establecimientos de las Tres Islas. La única forma de convencerlo, era derrotándolo en un pulso a insultos. El sistema era sencillo: un contrincante emitía un insulto, y el contrario debía contrarrestarlo con una frase ingeniosa. Para ganar al señor Queso, Guybrush debía apuntar los insultos que emitía el pirata. No tenía respuestas para ellos, por lo que perdió los primeros combates, pero cuando le tocaba el turno de insultar, repitió las insultos del señor Queso. En la mayoría de las ocasiones, el pirata los repelía con la frase ingeniosa, por lo que Guybrush sólo tuvo que ir apuntando los insultos y sus correspondientes frases, para vencer las acometidas del señor Queso y tener la posibilidad de insultar. Al cabo de unos pocos intentos, consiguió derrotar al dueño del bar. ¡La tripulación estaba completa!

La adquisición del barco fue mucho más sencilla: enseñó el Símbolo Gubernativo a la Señora del Puerto, y ésta le asignó un precioso barco rosa de feroz nombre: el "Dulce Damisela". No era la embarcación más apropiada para un pirata, desde luego, pero menos es nada...

Reunida la tripulación, zarparon inmediatamente hacia su nuevo destino.

ISLA LUCRO

Tras un accidentado viaje, el "Dulce Damisela" arribó al puerto de Isla Lucro, el centro económico de las Tres Islas. Sin perder ni un segundo, Guybrush buscó el bufete de abogados W.T.D. y mantu-


¿Qué es esto? ¿Dos Guybrush asaltando el banco? Aquí ocurre algo muy muy raro... ¿Quién es el verdadero?


¿Qué hace el infame terrateniente australiano saliendo de la casa de Pete el Napias? Seguro que están metidos en algún asunto turbio...


¡Al fin! La herencia del abuelo Marley reposa en el interior de esta cueva submarina. Ahora descubriremos que es eso de "El Insulto Definitivo".

vo una charla con los tres letrados. Éstos le entregaron una carta del abuelo Elaine, el viejo H.T. Marley, que hablaba de una herencia en forma de regalo de boda guardada en la caja fuerte del banco, así como de un enigmático Insulto Definitivo. Excitado por la noticia, se dirigió al banco Lucro. Allí tuvo el "dudoso" placer de conocer a Kangu Mandril, el famoso terrateniente australiano que estaba comprando todos los establecimientos y terrenos dominados por los piratas, para convertirlos en destinos turísticos.
El antipático personaje parecía muy enfadado, pues rompió el bastón delante de las narices de Guybrush, y se marchó echando maldiciones. Threepwood, por su parte, sólo pensaba en obtener la herencia de viejo Marley. Le enseñó la carta a la banquera Britanny, pero ésta le exigió una prueba de su identidad, para lo cual utilizó el Símbolo Gubernativo de Melée.

EL ROBO DEL BANCO

El amable cajero le acompañó al interior de la caja blindada, y extrajo el cofre de Marley de uno de los compartimentos. Mientras Guybrush examinaba el contenido del baúl, alcanzó a ver como Guybrush entraba por la puerta del banco.
Pero... ¡un momento! ÉL era Guybrush. Entonces, ¿qué hacía un sujeto vestido como él y, además, empuñando una pistola? El atracador penetró en la sala blindada y cogió el baúl del viejo Marley. Antes de marcharse, se quitó la máscara: ¡aquel pirata no tenía nariz!
Threepwood alcanzó a oír los gritos del banquero, que llamaba a la policía, mientras él quedaba atrapado en el interior de la caja fuerte. Examinó cuidadosamente la sala: recogió dos esponjas del suelo, un oloroso pañuelo que también escondía otra esponja, y una espada vieja.
En el interior del compartimento donde había estado el cofre de Marley halló una caja de música y una botella de grog añejo.
La única vía de escape era la puerta, así que introdujo la espada en la bisagra inferior, haciéndola saltar por los aires, a costa de partir también la espada. Volvió a introducir lo que quedaba de ella en la grieta, para hacerla más grande.
Después metió las tres esponjas en el agujero y, recordando el efecto "explosivo" del grog, vació la botella en la grieta. Las esponjas se hincharon peligrosamente y la puerta se resquebrajó en mil pedazos.
Por desgracia, la libertad de Guybrush apenas duró unos segundos, pues fue detenido por el Inspector Canard, acusado de robo. Éste le colocó el Grillete Vudú Extremadamente Incómodo, que le impedía abandonar la isla, y le dio de plazo hasta el juicio para probar su inocencia.
Necesitaba descubrir la identidad del ladrón, probar que estuvo en el lugar del robo, y encontrar el botín. ¡Échate a un lado, Sherlock Holmes! El detective Guybrush entra en acción para resolver el "crimen"...

UNA PISTA, DOS PISTAS, TRES PISTAS

Antes de marcharse del Palacio de Justicia, recogió una lata de grasa de pollo junto a la máquina de tortura. Las únicas evidencias en posesión de Threepwood, relacionadas con el robo, eran la de un pirata sin nariz, y un pañuelo de peculiar olor.
Si había un lugar donde podía encontrar las pruebas necesarias, ese era el banco, pero el inspector lo había precintado. La única vía de entrada era a través de la ventana del segundo piso. Threepwood abrió la tapa de la alcantarilla con la espada rota y le llamó la atención la declaración de amor que había grabada en la tapa. Apuntó los nombres de los amantes, y caminó hacia el Palacio de las Prótesis. Al fin y al cabo, un ladrón sin nariz quizá usaba también una postiza...
La tienda estaba regida por un expirata con dos parches, Dave Ojomuerto, lo cual certificaba que era ciego. Guybrush le preguntó por el robo, pero no había visto nada... Lógico....
También le pidió una muestra gratuita de prótesis para un amigo, y el dependiente aceptó dársela, a cambio de participar en un juego que consistía en completar una historia añadiendo nombres de personas. Guybrush pidió las muestras en varias ocasiones, respondiendo nombres al azar, y así obtuvo un corazón de madera, intestinos artificiales, y otras porquerías de nula utilidad. Por suerte, se acordó de los nombres de la tapa de la alcantarilla, y los eligió en el juego: el dependiente le regaló, generosamente, una elástica piel protésica.
A continuación, le entregó el pañuelo a Dave, y éste pareció reconocer el olor de uno de sus clientes, pero era demasiado débil para estar seguro; Guybrush tendría que amplificarlo creando un perfume con los mismos olores que el pañuelo.
Antes de marcharse de allí, decidió llevarse una mano de madera –un artilugio muy útil para un pirata- del cubo del suelo. El dependiente ciego tenía un oído muy fino, así que le enseñó la caja de música y, mientras sonaba la estridente melodía, Threepwood recogió la prótesis de mano del cubo. ¡Por fin una acción digna de un repugnante pirata!
Intrigado por la extraña relación entre la piel protésica y la tapa de la alcantarilla, halló pronto la solución: colocó la piel en el agujero, y la utilizó como trampolín para colarse por la ventana del banco. Rápidamente, bajó las escaleras y tiró de la cadena, para encender las luces. Recogió un recipiente de plástico –llamado supperware- de una mesa, y el objeto que formaba una extraña sombra en el balcón superior, junto a las luces. ¡Era una nariz de madera y, por tanto, la prueba de que el falso Guybrush había estado allí! El inspector aceptó esa posibilidad, pero aún tenía que descubrir su identidad y el botín.
De regreso a la calle, a través de la ventana, Guybrush visitó la tienda de cebos y se hizo con un pato que merodeaba por los alrededores. En el interior de la tienda, recogió un cebo gratuito –un pescado podrido- y se dejó fascinar por el circo de termitas que el dependiente había montado, para hacer que la clientela se olvidase del mal olor, sin demasiado éxito. Nunca se sabe cuando unas termitas pueden ser útiles, así que Threepwood las atrajo con la mano de madera, y se las metió en el bolsillo.
A continuación, inspeccionó la Casa de los Bastones. Kangu Mandril había acudido a recoger su enésimo bastón nuevo –los partía de rabia con extrema facilidad. Guybrush aprovechó la ocasión para recoger unas virutas de madera. El dependiente también le dijo que conocía a un ladrón sin nariz llamado Pete el Napias.
Más tarde, en el puesto Perfume y Sensibilidad, se apropió de una colonia de muestra y un pulverizador vacío.
Ya estaba en condiciones de replicar el olor del pañuelo: lo olió tres o cuatro veces, y descubrió que tenía un aroma a pescado, a madera, a podredumbre pantanosa, y a flores silvestres. Por tanto, introdujo el cebo y las virutas en el pulverizador vacío. No se olvidó de volver a la tienda y coger otro cebo gratuito, pues podría serle útil más adelante.
Ya en el pantano de las Nieblas del Tiempo, llenó el pulverizador con agua del charco. Después caminó hasta la casa de Kangu Mandril y arrancó una flor de su jardín, que también metió en el pulverizador. ¡Ya tenía el perfume amplificado del pañuelo! Se lo dio a oler a Dave Ojomuerto, y éste reconoció a uno de sus clientes, que había comprado una prótesis de nariz. ¡Bingo! Dave le dio el nombre, y le dijo que vivía en el Pantano de las Nieblas del Tiempo.

NOTA: *El nombre cambia en cada partida.*

Para no perderse en aquel lugar, necesita un mapa, que Dave guardaba en su fichomatic, pero su mono Pongo era el único que sabía manejar el mecanismo extractor de fichas de clientes, y llevaba unos días desaparecido.

EL PANTANO DE LAS NIEBLAS DEL TIEMPO

Guybrush intentó descubrir el funcionamiento de la máquina. Ésta disponía de tres bloques que giraban, mostrando un dibujo distinto en cada cara. Enseguida halló la clave: cada dibujo se correspondía con un grupo de letras, según el abecedario:

Hacía unas semanas que Guybrush Threepwood había contraído matrimonio con la más bella y decidida gobernadora-pirata que haya surcado nunca los mares tropicales: Elaine Marley



¡Qué degeneración! El piratesco bar SCUMM ha sido convertido por Kangu Mandril es un restaurante familiar donde se sirve comida japonesa.


¡El hechizo vudú ha funcionado! El mascarón de proa del "Dulce Damisela" ha cobrado vida. Ahora les dirá donde está el Insulto Definitivo.


La pluma mágica ha marcado una cruz en la isla Jambalaya. ¡Ahí es donde se encuentra el Insulto Definitivo!

-Primer dibujo (conejo): Letras A-D.
-Segundo dibujo (palmera): Letras E-H.
-Tercer dibujo (calabaza): Letras I-M.
-Cuarto dibujo (mono): Letras N-S.
-Quinto dibujo (platano): Letras T-Z.

Threepwood sólo tenía que coger las tres iniciales del nombre que le había dado Dave Ojomuerto –por ejemplo, en el nombre Dick V. Nick las iniciales son D, V, N- y colocar su correspondiente dibujo, según la tabla, en los tres bloques que giran, de manera que la primera inicial se corresponde con el bloque 1, la segunda con el bloque 2, y la tercera con el bloque 3, de izquierda a derecha. En el mencionado ejemplo, la letra D está dentro del grupo de letras del Primer dibujo, la V dentro del Quinto dibujo, y la N dentro del Cuarto dibujo. Por tanto, Guybrush debe colocar dichos dibujos en los bloques, y pulsar el botón rojo.

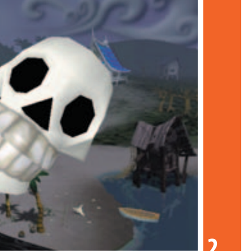
El mecanismo se puso en marcha, y ofreció un mapa para atravesar le pantano. Existía, sin embargo, un problema: junto a los puntos cardinales, había una hora. Guybrush necesitaba un reloj. Los jugadores de ajedrez del puerto tenían uno, pero estaban demasiado ensimismados en la partida para desprenderse de él. El aprendiz de pirata habló varias veces con ellos, hasta que descubrió que el más delgado estaba enamorado de Brittany, la cajera del banco. Pronunció su nombre varias veces frente el oído del jugador de ajedrez, lo que distrajo su atención y originó una pelea. Threepwood aprovechó la ocasión para hacerse con el reloj.

Sin perder ni un segundo, se dirigió al pantano y después colocó el reloj en la balsa. Miró la hora, y buscó dicho valor en el mapa del ladrón. Cada hora estaba ligada a una dirección geográfica –Norte, Sur, Este, Oeste-, así que sólo tuvo que mirar el reloj, avanzar en la dirección asociada, según el papel, y repetir la operación con cada pantalla, pues la hora cambiaba cuando se desplazaba por el pantano.

No tardó mucho en llegar hasta una extraña verja. De pronto, un nuevo Guybrush Threepwood apareció al otro lado, montado en una balsa. No era el ladrón del banco, sino un Guybrush verdadero, así que sólo podía significar que era él mismo, pero en el futuro. El pantano se había ganado su nombre merecidamente... Puesto que la imagen del otro lado de la verja era el futuro, Guybrush decidió apuntar todas las acciones y frases que estaba a punto de observar, ya que tendría que repetirlas después. En primer lugar, recogió la llave que le entregó el Guybrush del futuro, y le preguntó quién era. Apuntó la respuesta y recogió otros dos objetos que le entregó, apuntando también su nombre y orden de entrega. Después le preguntó en qué número estaba pensando. Obviamente, lo anotó. Finalmente, abrió la verja con la llave, recogió otro objeto que le entregó el Guybrush del futuro, y cruzó hacia el otro lado del pantano. Siguió navegando por el lugar, mirando la hora en cada nueva pantalla, y avanzando en la dirección marcada por esa hora, en la nota del ladrón, hasta que regresó a la verja, esta vez, junto al Guybrush del pasado. Para no romper la cadena espacio-temporal, realizó exactamente las mismas acciones que había apuntado: le entregó la llave, respondió quién era, le entregó los dos objetos, en el mismo orden, le dijo el número en que estaba pensando, esperó a que abriese la puerta con la llave, le entregó el último objeto, y le dejó pasar. Como recompensa a tan enrevesado galimatías, Guybrush llegó hasta la casa del ladrón, Pete el Napias.

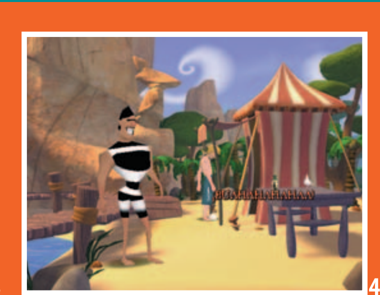
NOTA: *Si Guybrush no realiza las mencionadas acciones en el orden correcto, se pierde en un agujero espacio-temporal que lo lleva al principio del pantano. La forma de arreglar esto es muy simple: Tan sólo tiene que repetir todo el proceso para poder continuar su camino en la aventura.*


1



2



3


4

LOS PRIMEROS HUEVOS DE PASCUA

Para no perder una tradición que se remonta a las primeras aventuras conversacionales, comercializadas a mediados de los setenta, «La Fuga de Monkey Island» esconde numerosos "Huevos de Pascua" en su interior, es decir, pequeños secretos y referencias a otros juegos o películas. Algunos de ellos, tardarán meses en descubrirse. Estos son los primeros Huevos de Pascua hallados por los fans.

1-EL PANTANO DE DAGOBAH

En su deambular por la ciénaga de las Nieblas del Tiempo, en la Isla Lucro, Guybrush Threepwood puede encontrar, si recorre unas cuantas pantallas en todas las direcciones, el X–Wing de Luke Skywalker embarrancado en el pantano de Dagobah, tal como puede verse en la película "El Imperio Contraataca".

2-EL FANTASMA DE MURRAY

Al pulsar las teclas que forman la palabra SKULL, una detrás de otra, cuando Guybrush no esté mirando a ningún objeto activo, aparece la calavera Murray, a pantalla completa, profiriendo divertidas maldiciones. Este truco no funciona en todas las pantallas.

3-¡MURRAY PONG

Éste es, sin duda, el secreto más espectacular descubierto hasta el momento: ¡es posible jugar al mítico juego «Pong» utilizando a Murray como pelota, y un par de bananas como raquetas! Para conseguir esto, realizar los siguientes pasos:

-Dirigirse al restaurante Planet Threepwood, en la isla Jambalaya, donde la calavera atrae a los clientes con su palabrería barata.

-"Recoger" la calavera, pulsando la tecla correspondiente. Puesto que está clavada al asiento, comenzará a girar.

-Seguir "recogiendo" a Murray hasta que repita las frases-respuesta que emite cuando es molestado. En ese momento, girar a Guybrush hasta que no mire a ningún objeto –no aparece la línea de órdenes en la parte inferior- y teclear las letras de la palabra MURRAYBALL, una detrás de otra. Se pondrá en marcha la versión "calavérica" de "Pong".

4-UN VESTUARIO MUY FRECUENTADO

Si Guybrush se cambia de ropa en el vestuario del concurso de trampolín 13 veces seguidas, Murray lo echará de allí a medio cambiar, y el pirata responderá de una forma tan violenta como sorprendente: le propinará una patada digna del mismísimo Maradona en sus buenos tiempos.



La isla Jambalaya ha sido corrompida por el malvado Kangu Mandril, que la ha convertido en un importante centro turístico. Deprimente...

Al acercarse a la cabaña, Threepwood oyó una discusión, así que escuchó por la ventana. ¡Allí estaban Pete el Napias y Kangu Mandril! Por lo visto, el terrateniente australiano había contratado al Napias para inculpar a Guybrush en el robo, y quedarse con la herencia de Marley, que contenía la clave del Insulto Definitivo, un arma vudú capaz de derrotar a cualquier pirata en los combates a insultos, lo que equivalía a echarlos del Caribe. Threepwood no podía consentir semejante tropelía, pero primero debía encargarse del Napias. Esperó a que Kangu se marchase, y colocó la grasa de pollo en la alfombra. Después, recordando cómo el Napias había perdido su nariz, lanzó el pato por la ventana: Pete salió huyendo, resbaló con la grasa, y por desgracia quedó atrapado en la jaula de marisco.

EL ESCONDITE DEL BOTÍN

El inspector Canard aceptó meter en prisión al Napias, pues estaba acusado de numerosos crímenes, pero aún faltaba por demostrar que había robado el banco.

Era imprescindible encontrar el botín, y puesto que el Napias se negaba a confesar, Guybrush tendría que hablar con Kangu Mandril. Se dirigió a su mansión, e intentó engañarle, diciéndole que sabía su relación con el Napias, y donde estaba el botín. Cuando le dijo que estaba lleno de tesoros, Kangu pareció creérselo, pues salió a comprobar que no faltaba nada, pero Threepwood era incapaz de seguirlo por el enrevesado bosque. Sólo quedaba una solución: hacer que Mandril dejase algún tipo de rastro. Dicho y hecho: en primer lugar, hizo enfadar al terrateniente, rociando los trofeos del australiano con Eau de LeChuck –también sirve la muestra de colonia-, que cogió del puesto de perfumes. Como ya había previsto, Kangu, lleno de furia, rompió su bastón. Guybrush corrió a la Casa de Bastones y colocó las termitas en el bastón nuevo de Kangu. Volvió a decirle que había visto el botín lleno de tesoros, para que el australiano volviese al escondrijo, a comprobar que no faltaba nada. Gracias al rastro de serrín dejado por las termitas, pudo seguirlo hasta un lago en el interior de la jungla.

Detrás de unos árboles, localizó una entrada secreta al interior de una cueva. Pulsó un botón en la mesa cercana, lo que abrió una ventana que mostraba la herencia del viejo Marley... ¡En el interior del lago!

Guybrush salió de la cueva y se lanzó a las aguas profundas. ¡Por fin iba a poner en práctica su habilidad para aguantar diez minutos sin respirar! Por desgracia, el fondo del lago estaba a oscuras, así que metió el cebo en el supperware, y esperó a que pasase un pez luminoso para atraparlo en el interior. Gracias a esta improvisada fuente de luz, llegó hasta la cueva del botín. Junto al cofre de Marley, también había un tornillo de latón de la nariz del Napias: la prueba definitiva de que él era el ladrón del banco.

Entregó los tesoros robados al inspector Canard, y éste encajó el tornillo en la nariz del Napias, certificando su culpabilidad. Lamentablemente, Pete lanzó una bomba de humo, en un momento de descuido, y escapó de la prisión. Al menos, Guybrush había probado su inocencia, por lo que el inspector le quitó el grillete vudú, y pudo volver a isla Melée. Su "conejito saqueador" se pondría muy contenta, cuando lo viese regresar con la herencia del abuelo...



BUGS CON MENSAJE

El toque de humor que los programadores han impregnado a todo el juego se deja sentir, incluso, en los mensajes de error que aparecen cuando se produce algún problema. El lector Oscar Calonge ha enviado una divertida pantalla a la sección El Club de la Aventura, que nos hemos tomado la libertad de incluir aquí.

Tras extrañas ralentizaciones, a Carlos le apareció el siguiente mensaje: "¡Felicidades, has encontrado un bug! Por favor, registra tu posición, avisa a las autoridades competentes, y sal del juego. (Después vuelve al trabajo)".

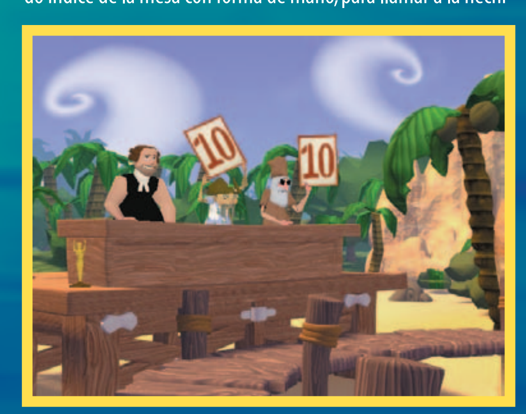
Y es que los chicos de LucasArts saben arrancar una sonrisa hasta en los momentos más desagradables...

ACTO 2: LA FURIA DEL MANATÍ

La calurosa bienvenida fue interrumpida por la presencia del candidato a gobernador, Charles L. Charles. No tardó mucho tiempo en revelar su verdadera identidad: ¡Era el mismísimo pirata zombie LeChuck, reconvertido en ciudadano honorable para hacerse con el puesto de gobernador de las Tres Islas!

Seguro de su victoria, salió a dar algunos mítines. Ahora que conocía quién era, Elaine corrió a replantear su campaña, mientras encargaba a Guybrush la tarea de descubrir la relación entre el Insulto Definitivo y el regalo de boda del viejo Marley.

La hechicera vudú podría ofrecerle algunas respuestas. Corrió a la Casa Internacional del Mojo, en la plaza de Melée, y tiró del dedo índice de la mesa con forma de mano, para llamar a la hechicera. Estaba convencida de que el Insulto Definitivo era un artilugio vudú que podía localizarse con el regalo de boda de Marley: el collar, unos pendientes, y una pluma. Es decir, algo nuevo, algo usado... pero faltaba algo azul.



Marco de Pollo siempre obtiene la máxima puntuación en el concurso de salto de trampolín. El aprendiz de pirata tendrá que encontrar la forma de cambiar eso...



En la clase de transmogrificación pirata, la Señorita Rius intenta convertir a la escoria de la sociedad en ciudadanos útiles para la comunidad.

Mientras pensaba sobre ello, Guybrush bajó al puerto y se fijó en la máquina de grog, en cuyo compartimento de devolución había una moneda. La introdujo en la máquina, pero quedó atascada. Un par de patadas le otorgaron una fuente inagotable de botes de grog. Recogió uno, y decidió hacer una visita a su viejo amigo Meathook, el pirata manco que había formado parte de su tripulación en el primer viaje a Monkey Island.

Meathook vivía en una cabaña apartada. Había abandonado la piratería, y ahora se dedicaba a pintar cuadros, derritiendo la cera de velas de colores. Cuando Threepwood le preguntó por el Insulto Definitivo, descubrió que había pintado un mapa azul para el abuelo Marley, pero nunca pudo entregárselo, así que pintó un cuadro de cera encima de él, y se lo vendió a alguien, aunque no recordaba a quién. Antes de marcharse, Guybrush recogió un pincel, y corrió a refrescar las ideas al bar SCUMM. Para sorpresa suya el bar, comprado por Kangu, había sido reconvertido en un restaurante de comida japonesa. A Ignacio Queso no iba a gustarle todo aquello...

En el interior del restaurante, encontró el cuadro de cera del que había hablado Meathook. ¡Tenía que idear una forma para poder recuperarlo!

En primer lugar, se sentó en el taburete junto al canal de pequeños barquitos que servían la comida, y llamó a la camarera. Pidió un pescado flameante; un par de minutos después, un barco en llamas apareció por el canal. Con una sonrisa malévola en su rostro, Threepwood esperó a que el barco doblase la curva y pasase por detrás de la columna, para introducir el pincel en el mecanismo propulsor del canal, de manera que el barco flameante se detuviese justo debajo del cuadro de cera. Inmediatamente, el cocinero salió a ver lo que había ocurrido. El aprendiz de pirata aprovechó la ocasión para meterse en la cocina y rociar con la lata de grog el generador de vapor. Esto aumentó las llamas del barco, que derritió la cera del cuadro. Puesto que ya no servía para nada, el cocinero se lo regaló. En la parte de atrás del cuadro... ¡Estaba el mapa de las Tres Islas! Ya tenía todos los objetos de la herencia, pero no sabía cómo utilizarlos. ¿De dónde habría sacado el abuelo Marley aquellos pendientes tan grandes? De pronto, se le ocurrió una descabellada idea: corrió de vuelta a su barco, el "Dulce Damisela", y observó los agujeros que había en las orejas del mascarón de proa. Colocó los pendientes y el collar, y así activó un hechizo vudú que hizo que la mujer del mascarón cobrase vida. Tenía muy mal genio, pero cumplió con lo pactado: Guybrush le ofreció la pluma y el cuadro, y un hechizo mágico dibujó el artilugio conocido como el Insulto Definitivo, así como el lugar donde se encontraba: la isla Jambalaya.

El Inspector Canard le colocó el Grillete Vudú Extremadamente Incómodo, que le impedía abandonar la isla, y le dio de plazo hasta el juicio para probar su inocencia



Isla Jambalaya y el atolón Knuttin, otro de los escenarios de la aventura.



Gracias a su equipamiento completo –bañador pirateril y sombrero puntiagudo-, Threepwood está preparado para enfrentarse a Marco.


Herman Toothrot es, en realidad, el abuelo de Elaine, H.T. Marley, que tras desaparecer en un naufragio, había sido declarado muerto.

ISLA JAMBALAYA

Cuando Guybrush Threepwood puso los pies en el puerto, no pudo evitar sentir un escalofrío de terror. Aquel bello paraje, en otros tiempos un histórico refugio de piratas, se había convertido en… ¡un paraíso de turistas! Las tabernas de mala muerte, la tienda de tatuajes, o las hogueras a la luz de la luna, habían sido sustituidas por coquetos restaurantes, tiendas de recuerdos pirateriles y otras repugnantes atracciones. Los piratas que no habían aceptado reconvertirse en ciudadanos honorables, habían sido arrinconados en el atolón Knuttin. Sin duda, el plan de Kangu Mandril estaba más avanzado de lo que Guybrush había imaginado…
Para acabar con el destierro definitivo de los piratas, necesitaba encontrar las piezas del Insulto Definitivo: un sombrero pirata de bronce, una cabeza de mono, y un soporte que hacía las veces de mango. Decidió explorar la isla, en busca de algunas pistas. Enseguida le llamó la atención el restaurante Planet Threepwood, donde yo mismo, la calavera Murray, lanzaba oscuras maldiciones entremezcladas con suculentas ofertas, para atraer a los clientes a su local.
En su interior, Guybrush observó con estupor la estatua de Elaine, o las ropas viejas que había utilizado en otras aventuras, pero que aquí se mostraban como si fuesen reliquias. Al hablar con la camarera, descubrió que existía un menú especial donde se servía bebida en una jarra con forma de cabeza de mono, pero esto sólo ocurría en ocasiones especiales. ¡Ya había encontrado una de las piezas del Insulto Definitivo!
En la plaza de la villa, reposaba una estatua de bronce a la que le faltaba el sombrero. Un turista le indicó que el hijo del pirata inmortalizado, Tiny LaFeet, estaba desterrado en el atolón Knuttin. Seguramente, él conocía el paradero del sombrero de bronce…
Ya sólo faltaba encontrar el soporte que hacía de mango. Podría servir el trofeo del concurso de salto de trampolín, pero Marco de Pollo parecía invencible, pues siempre obtenía la máxima puntuación. Guybrush intentó retarle preguntándole por su vida e hiriéndole en su amor propio. Pidió el certificado de salto a los jueces, tras el inevitable examen médico, y retó a Marco, pero sus puntuaciones siempre estaban muy lejos del 10.
Antes de acometer la recuperación de los tres artefactos, decidió explorar el resto de la isla. En la cafetería El Bucanero Estelar, recogió una taza vacía que había detrás del cristal, tal como se podía ver desde fuera, y se la enseñó al dependiente, que se la llenó gratis con un extraño sucedáneo de café llamado grogoccino. También tomó un minibocadillo gratuito con Schmear Whiz, y se llevó la jarra-recuerdo del Bucanero Estelar, "extrayéndola" directamente de la bolsa de una despistada turista.
En la Microgroguería, el camarero le ofreció un grog flojucho; Guybrush decidió guardárselo, en lugar de sufrir la humillación de beber algo tan aguado. Aprovechó la ocasión para montar en el manatí mecánico que allí había, pero apenas aguantó unos segundos en la montura.
En una esquina de la isla, también encontró a su viejo amigo Stan, inmerso en un nuevo negocio de ventas inmobiliarias. Guybrush hizo ver que estaba interesado en comprar algo, con la esperanza de obtener un obsequio, pero la charla de Stan duraba horas, y siempre acababa dormido. Por suerte, sólo tuvo que tomarse el grogoccino para aguantar el discurso y obtener así el cupón de Planet Threepwood, con derecho a una bebida servida en una jarra con forma de cabeza de mono. También se apropió de un folleto gratuito de multipropiedad, y un bote de pegamento que había en la pared de la casa de Stan.

NOTA: *Threepwood también puede obtener el cupón si rocía con pegamento el manatí mecánico de la Microgroguería y aguanta sin caerse hasta el final.*

El bueno de Guybrush ya se había cansado de codearse con aburridos turistas y pesados dependientes, así que se montó en la barca situada junto al "Dulce Damisela", y remó hasta el atolón Knuttin, refugio de los últimos piratas de la zona. En mitad del trayecto, un cañonazo estuvo a punto de volarle la cabeza. El almirante Casaba patrullaba la frontera, para impedir que los piratas escapasen definitivamente del atolón, o preparasen oscuras maquinaciones: cuando veía a más de dos piratas reunidos, interrumpía la tertulia lanzando una andanada de disparos desde su impresionante galeón.
Sin más contratiempos llegó hasta el atolón, un lugar triste y desolado. Lo primero que encontró fue un teatro de marionetas en el que el pequeño Guybrush y el pequeño LeChuck mantenían una divertida pelea. Threepwood habló con la marioneta de LeChuck, pero ésta aseguró llamarse BarbaInfernal. Decidió seguirle la corriente, preguntándole más cosas relacionadas con BarbaInfernal, hasta que le preguntó donde había estado los últimos 80 años. Esto pareció desconcertarle: el marionetista escondió a LeChuck y sacó al pequeño Guybrush. Threepwood le pidió un par de veces hablar con el marionetista, y al final el viejo pirata accedió a mostrar su rostro. Cuando terminaron de hablar, Guybrush le enseñó el cuadro con el dibujo del Insulto Definitivo. Al verlo, BarbaInfernal salió huyendo y dejó tiradas las marionetas, que Guybrush no dudó en añadir a su inventario.


Guybrush no es un experto marionetista, aunque el espectáculo promete ser, desde luego, "explosivo"…

El edificio predominante del atolón era la Academia de Transmogrificación Pirata, donde la Señorita Rius convertía a los fieros piratas en dóciles ciudadanos decentes. Guybrush decidió apuntarse al curso, para intentar sabotearlo: en el examen final respondió a las preguntas con las atrocidades más grandes que pudiera cometer un pirata, y obtuvo como recompensa un gorro puntiagudo con la palabra "burro" escrita encima. No era el premio que esperaba, así que pulsó la alarma de incendios del exterior y esperó a que la profesora abandonase la escuela, para recoger unas cartas coleccionables que había en el baúl de las cosas confiscadas a los piratas. Repitió la operación, hasta que obtuvo algo mucho más útil: un reclamo de loro.



EL SOMBRERO DE BRONCE

En la playa del extremo este, encontró a Jumbeaux LaFeet, el hijo del pirata inmortalizado en la plaza de Jambalaya. Éste le confesó que había enterrado el sombrero debajo de una de las rocas de la playa, pero no recordaba cual. A lo mejor, los dos loros de LaFeet podrían ayudarle… Éstos se caracterizaban porque uno de ellos siempre decía la verdad, y el otro siempre mentía. Meditando sobre el asunto, el aprendiz de pirata se dirigió a la playa donde una enorme colección de rocas permanecían alineadas. Usó el reclamo de loro para atraer a los pájaros. Ambos eran exactos y cambiaban de posición cada poco tiempo, por lo que tendría que encontrar una forma de diferenciarlos. Fue sencillo: le ofreció a un loro el grog flojucho, y a otro el grogoccino. De esta forma, ambos volaban de distinta manera. Ya sólo tuvo que preguntarles por una sencilla operación matemática: el loro que respondía correctamente, resultó ser el que siempre decía la verdad. Le preguntó a éste por la localización del sombrero, y el loro le fue indicando en qué dirección debía desplazarse, hasta hallar la roca correcta. El problema era que la piedra era demasiado grande para ser levantada. Sólo quedaba una solución: volarla. Guybrush tuvo que usar las marionetas sobre la roca, para que el almirante Casaba creyese ver una reunión no autorizada de piratas, y abriese fuego con sus cañones. En el fondo del agujero, encontró el sombrero de bronce. ¡Ya tenía la primera pieza del Insulto Definitivo!

LA CABEZA DE MONO

Las emociones vividas habían abierto el apetito a Guybrush, así que aprovechó el cupón que le había dado Stan –o el que había obtenido en el manatí mecánico- para pedir un menú especial



Con ayuda del recoge-platános, Guybrush se apropia de los escudos de los ojos de la calavera. Seguro que tienen alguna utilidad...



El paseo por el río de lava es imprescindible para llegar al otro lado de Monkey Island. Habrá que convencer al sacerdote para que nos ayude.



La segunda cabeza de mono más grande que Guybrush ha visto en su vida, y que seguro que muchos recordarán con nostalgia.

en el Planet Threepwood. La jarra con cabeza de mono podría servirle para fabricar el Insulto Definitivo, pero la camarera no permitía que se la llevase. Entonces, se le ocurrió una idea: le rogó al pirata jovial que le hiciese una caricatura con la jarra de mono. A continuación, la embadurnó con pegamento y la pegó en la jarra del Bucanero Estelar. Así obtuvo una réplica que entregó a la camarera, mientras él se quedaba con la jarra con cabeza de mono original.

EL CONCURSO DE SALTO

Animado por el éxito de sus acciones, decidió recuperar el tercer artilugio: el trofeo del concurso de saltos de trampolín. Nada más llegar al escenario de la competición, introdujo el minibocadillo de Schmear Whiz en el aceite de Marco de Pollo, para convertirlo en un infalible reclamo de gaviotas. Pero el problema más peliagudo era conocer la forma de puntuar de los tres jueces, para obtener la máxima puntuación. Guybrush habló con todos ellos. El juez gruñón estaba sobornado por Kangu Mandril, así que siempre puntuaba con un 10 a Marco y una nota baja a los demás. Por suerte, Threepwood cayó en la cuenta de que la foto del juez, acompañado de una bella "amiga", aparecía en el folleto de multipropiedad de Stan, si se examinaba con atención. Guybrush amenazó con enseñarle a la mujer del juez aquella foto, y así se aseguró la máxima puntuación.

A continuación, interrogó al juez oriental. Su cometido era el de puntuar las salpicaduras del salto. Una nota de 10 exigía una entrada al agua con un perfecto picado. Guybrush podía solucionar esto si se ponía el gorro puntiagudo de la escuela de piratas. Ya sólo quedaba el juez hippie, encargado de puntuar los giros en el aire. Le explicó que existían cuatro movimientos: Pasar por la Quilla, Barril de Ron, Espadachín Girante, y Mono Alfa. Cada uno de ellos estaba asociado a una dirección –arriba, abajo, derecha e izquierda. Antes del salto, el juez indicaba los movimientos que debían realizarse: por ejemplo, Barril de Ron, Barril de Ron y Mono Alfa. Guybrush sólo tenía que pulsar las teclas en las direcciones asociadas, para repetir los movimientos de Marco, y obtener la misma puntuación.

Ya sabía todo lo que necesitaba, así que retó a Marco a un duelo de saltos y observó los movimientos que realizaba. Se colocó el gorro puntiagudo y repitió los movimientos de Marco. Ambos obtuvieron la máxima puntuación, por lo que era necesario un salto de desempate.

Cuando llegó el turno de Marco, se extendió el aceite manipulado con el minibocadillo, provocando un ataque de las gaviotas que hicieron que fallara el salto. ¡Guybrush había ganado el trofeo! Sin perder ni un segundo, mezcló el sombrero de bronce, la jarra con cabeza de mono y el trofeo para obtener el Insulto Definitivo, y regresó a la isla Melée. ¡Kangu Mandril iba a obtener pronto su merecido!

ACTO III: NUEVOS REENCUENTROS

Mientras el aprendiz de pirata buscaba la reliquia vudú, sus enemigos no se habían quedado parados. De hecho, se los encontró en la mansión de la gobernadora, prestos a arrebatarle el Insulto Definitivo. LeChuck había sido elegido gobernador de las Tres Islas, y Kangu le había prometido que se casaría con Elaine, cuando el Insulto estuviese completo, pues aún faltaba un componente. Por suerte, Mandril decidió no acabar inmediatamente con la vida de Guybrush, pues podría servirle como rehén para atrapar a Elaine. Para impedirle escapar, lo abandonaron en una misteriosa isla...

MONKEY ISLAND

Allí, en las blancas playas de Monkey Island, que daban la bienvenida a los náufragos, Threepwood halló a Timmy el mono. En un campamento cercano a la orilla, se reencontró con el viejo ermitaño de la isla, Herman Toothrot. Su memoria no había mejorado con los años, así que Guybrush recogió el coco que había en el campamento y se lo lanzó a la cabeza. El efecto "shock" funcionó a la perfección, pues Herman consiguió recordar algunas cosas de su pasado, relacionadas con una botella de leche.

En la entrada de la vieja mina, halló un útil recolector de plátanos. Lo utilizó para recuperar varias bananas de la playa. Le ofreció algunas al mono Timmy, y así pudo guiarlo al interior de la mina. En el fondo de la misma, abrió el respiradero de la gran puerta y lanzó un plátano a su interior. Tal como imaginaba, Timmy no dudó en ir a por él. Cerró entonces el respiradero y agitó otro plátano frente al portal. Al verlo, Timmy abrió la puerta desde el interior, permitiendo el acceso.

Una sala circular de extraña maquinaria se escondía en lo más profundo de la mina. De momento, no sabía para que servía, así que desatascó los engranajes recogiendo un recortador de maleza con ayuda del recoge-plátanos, y salió al exterior.



La mítica Monkey Island, la isla de los monos, que da nombre a la saga.

Monkey Island estaba dividida en dos por un río de lava. El único paso se encontraba al norte, bajo una ominosa iglesia que rendía culto a LeChuck. Al llegar a la base del volcán, Guybrush observó cómo Timmy lanzaba una botella de leche a la isla del centro de la lava. Tenía que encontrar una forma de recuperarla.

Penetró en la atemorizante iglesia, y recogió dos escudos, con ayuda del recoge-plátanos, de los ojos de una calavera que había encima de la puerta de entrada. En el altar, un sacerdote fantasma le explicó todos los ritos del nuevo culto, entre los que se incluía un paseo en tronco por el río de lava. Threepwood insistió en que quería probarlo, hasta que el padre Rasputín accedió.

El viaje en tronco llevaba directamente hasta la isla donde estaba la botella de leche. Aquí había varias corrientes de lava así como otros troncos que bloqueaban el camino, de forma aleatoria. El aprendiz de pirata avanzó con cuidado, estudiando la dirección de las corrientes y empujando los troncos que se interponían en su camino, hasta que pasó al lado de la plataforma donde estaba la botella. El recogedor de plátanos hizo el resto.

Puesto que Herman sólo parecía recuperar la memoria a porrazo limpio, Guybrush le lanzó la botella de leche a la cabeza. El ermitaño mostró una razonable mejoría, pues ahora podía recordar cómo había naufragado, junto a su inseparable acordeón.

EL POBLADO DE LOS MONOS

Había llegado el momento de abrir un pasaje al otro lado de la isla. Guybrush escaló el mirador situado al oeste, hacia un complejo de túneles subterráneos que terminaban en unas rampas. Al principio de los túneles había tres canales. También cayó en la cuenta de que, al lanzar una piedra en alguno de ellos, ésta penetraba en los túneles y acababa sacudiendo unas raíces que sobresalían en la tierra.

En primer lugar, levantó una roca y la introdujo en el canal derecho. Mientras rodaba por los túneles, recogió otra y apuntó al canal del centro. Justo cuando la primera piedra sacudió la raíz, lanzó la segunda al canal del centro. Rápidamente, cogió otra piedra y la empujó hasta el canal izquierdo, de nuevo, en el momento en el que la última roca lanzada sacudía la raíz. Volvió a lanzar una cuarta piedra al canal izquierdo, justo en el momento de la sacudida, y así consiguió enviar una roca por la rampa, que impactó en el río de lava, abriendo un nuevo camino hacia el otro extremo de la isla.

Pidió de nuevo permiso al sacerdote fantasma para usar el tronco sobre el río de lava, y penetró en el complejo de isletas, pero esta vez las recorrió por el extremo exterior, a través del pasaje recién creado, hasta un puente que llevaba a la otra orilla.

Para mayor seguridad, empujó una palmera erigida en solitario frente al volcán, y creó un puente natural para ir y volver sin utilizar el tronco de la iglesia. Cerca del río de lava, también halló una extraña maleza que se correspondía con las raíces del techo de

El Insulto Definitivo era un arma vudú capaz de derrotar a cualquier pirata en los combates a insultos, lo que equivalía a echarlos del Caribe



Jojo Jr es el jerifalte del grupo de monos que pueblan la isla. Gracias a un hechizo vudú, está dotado de la capacidad de hablar.



La llamada de la selva se manifiesta en todo su esplendor. Los monos acuden dispuestos a manejar los mecanismos ocultos tras la cabeza.



El poder del Insulto Definitivo es aterrador. La victoria de Kangu y LeChuck parece segura... ¿O no?

la mina, así que las cortó con el recortador de maleza.
Al noreste de Monkey Island, halló el antiguo poblado de caníbales vegetarianos, ahora habitado por un grupo de monos. Jojo Jr, su líder, tenía la facultad de hablar, gracias a un hechizo vudú. Pero Guybrush tenía otras prioridades, como el acordeón que tocaba uno de los monos. Se lo cambió por los escudos de la calavera –perfectos sustitutos de unos platillos-, y corrió a lanzárselo a Herman a la cabeza. El efecto fue devastador, pues recuperó de golpe la memoria. Enseguida recordó que era... ¡el abuelo perdido de Elaine Marley! En su viaje a Australia, había conocido a Kangu Mandril, y le había contado todos los secretos del Caribe, incluido el del Insulto Definitivo. Como recompensa, Kangu lo abandonó en Monkey Island.
Para que el Insulto alcanzase su máximo poder, requería un cuarto componente: el Símbolo Gubernativo, que poseían tanto el abuelo Marley, por su condición de exgobernador, como su nieta Elaine. Si la muchacha era capturada, todo estaba perdido...

MONKEY KOMBAT

Para detener a Mandril, Guybrush necesitaba crear otro Insulto Definitivo más potente, que sólo podría ser controlado mediante al antiguo lenguaje mono. Le pidió a Jojo Jr que se lo enseñara, y éste accedió a ello con la condición de que lo derrotara en un combate de Monkey Kombat, una vieja lucha simiesca de enrevesada dificultad.

NOTA IMPORTANTE: *Este estilo de lucha se basa en cinco movimientos de combate: Mono Borracho, Simio Ansioso, Gibón Cojo, Chimpancé a la Carga y Babuino Bobo. Cada movimiento derrota a otros dos, de forma aleatoria, por lo que Guybrush debe descubrir qué movimientos ganan a otros, participando en varios combates con los monos esparcidos por Monkey Island. Por ejemplo, si ejecuta Gibón Cojo y el contrincante opta por Babuino Bobo, y vence este último, entonces Babuino Bobo derrota a Gibón Cojo, por lo que es necesario apuntar dicha pareja de movimientos para que Guybrush los use a su favor en el futuro. Obviamente, como más movimientos de victoria se descubran, más posibilidades hay de ganar futuros combates.*
Para cambiar de movimiento, es necesario pronunciar una combinación de los cuatro insultos monos: Ack, Chee, Oop y Eek. Por ejemplo, para cambiar de Mono Borracho a Chimpancé a la Carga, es posible que sea necesario pronunciar los insultos Ack, Eek, Eek. De nuevo, este es un proceso aleatorio, pues cambia con cada partida. Es necesario observar a los monos contrincantes y apuntar los insultos que exclaman para cambiar de movimiento. También hay que tener en cuenta que, si una combinación de insultos –por ejemplo, Oop, Ack, Ack- sirve para cambiar de Mono Borracho a Simio Ansioso, también funciona al revés, es decir, puede utilizarse para cambiar de Simio Ansioso a Mono Borracho.
Puesto que, al principio, Guybrush sólo conoce un movimiento, todo consiste en retar a los monos, y apuntar sus combinaciones de insultos que permiten alcanzar nuevos movimientos, así como los movimientos que derrotan a otros movimientos. Las peleas se ganan enfrentándose al movimiento del contrincante con un movimiento que lo derrote.
Por ejemplo, si un mono ejecuta Gibón Cojo, y Guybrush tiene apuntado que Gibón Cojo es derrotado por Babuino Bobo, sólo tiene que ejecutar la combinación de insultos (si la ha descubierto) que permite pasar a Babuino Bobo, y ganar el golpe. Tras varios golpes exitosos, se obtiene la victoria.
Al principio, Guybrush perderá todos los combates pero, a medida que vaya apuntando nuevos movimientos, copiados de los monos, y los movimientos que derrotan a otros, irá ganando peleas. Cuando derrote a tres monos, podrá enfrentarse a Jojo Jr y, si lo vence, obtendrá el sombrero de bronce que lleva en la cabeza. No hay que tirar los apuntes con los movimientos, pues aún habrá que utilizarlos más adelante.

Threepwood necesitaba crear el Insulto Definitivo más grande jamás visto, así que se dirigió a la gran cabeza de mono y la colocó el sombrero de Jojo Jr. Después, introdujo el recoge-plátanos por su nariz, acción que abrió la gran boca de la estatua. En el interior, un panel de control mostraba una ranura prominente, donde introdujo el Símbolo Gubernativo del abuelo Marley. El hechizo vudú se puso en funcionamiento: los monos se introdujeron en la sala de máquinas de la vieja mina, y del interior de la gran cabeza emergió un gigantesco mono-robot controlado por Guybrush, H.T. Marley y Jojo Jr.



El combate final entre la estatua gigante de LeChuck y el mono-robot que maneja Guybrush está a punto de comenzar. El vencedor obtendrá, así, la victoria definitiva, con un poco de pericia.



¡Por fin! LeChuck ha sido derrotado, por cuarta vez ya, y con él termina la tiranía de Kangu Mandril. ¿Será este el fin del temible pirata fantasma, o retornará en una quinta aventura?

ACTO III: EL COMBATE DEFINITIVO

Antes de poder enfrentarse cara a cara con Kangu y LeChuck, el extraño trío debía impedir que el Insulto Definitivo original, en poder del ambicioso Kangu, contaminase a todos los piratas del Caribe y acabara con el paraíso que tanto trabajo había costado levantar. Para ello, lo único que tenían que hacer era desactivar la torre amplificadora situada en la isla. Para llegar hasta la concha de la cima, Guybrush hizo que el gigantesco robot recogiese una plancha del suelo y la incrustase en la torre más pequeña. A continuación, escaló la torre, saltó a la plancha, y aprovechó el impulso para alcanzar la caracola. Allí arriba, pulsó una palanca, y desactivó el efecto amplificador. Había llegado la hora de ajustar las cuentas con el terrateniente australiano, y su acólito LeChuck.
Lamentablemente, la malvada pareja no había perdido el tiempo: cansado de los fallos de Kangu, LeChuck había tomado la iniciativa, y había invocado su hechizo vudú más poderoso para apresar a Elaine y convertirse en una enorme estatua, con la que enfrentarse al mono-robot de Guybrush en un nuevo combate de Monkey Kombat.
Tras varias acometidas por parte de ambos colosos, Threepwood cayó en la cuenta de que ambos eran invencibles, así que se le ocurrió una idea: buscó descaradamente el empate, realizando el mismo movimiento que LeChuck. Es decir, si el pirata zombi invocaba Mono Borracho, Guybrush debía hacer lo mismo. Tras tres empates, LeChuck se cansó de la pelea, momento que aprovechó Elaine para escapar. La lucha entre la magia vudú de LeChuck y el Insulto Definitivo de Kangu por tomar el control de la situación hizo que ambos volaran por los aires, terminando con la amenaza.
Tras la emotiva reunión de Elaine y su abuelo, el viejo H.T. Marley aceptó enseguida volver a ser gobernador de las Tres Islas, para que Guybrush y Elaine pudiesen dedicarse a su actividad favorita: la piratería.

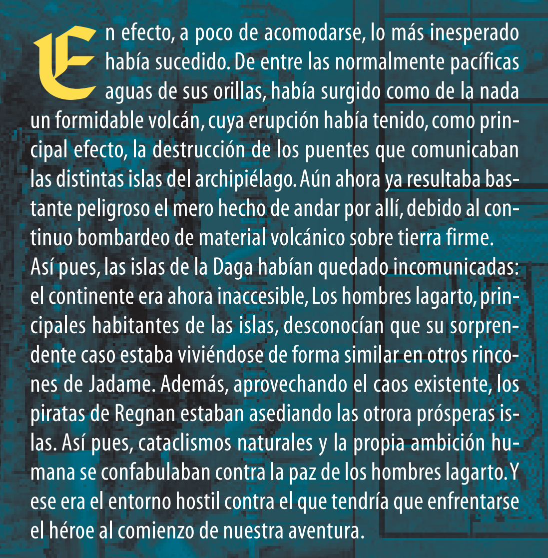
"Y así termina la cuarta aventura del insigne Guybrush Threepwood, tal como me lo contó a mí, la, aquí presente, demoníaca calavera Murray, en una de nuestros numerosos y fructíferos encuentros".
La multitud que se había agolpado alrededor de Murray rompió el silencio que había mantenido durante el transcurso de la larguísima narración, con unos atronadores aplausos que resonaron por todo el local del restaurante, mientras la calavera era recompensada con algunos doblones y su vicio favorito: un buen paquete de chicles de carne.
El gremio de la piratería había salvado, por poco, el pellejo. Al menos, durante unos pocos años más...

J.A.P

Might and Magic VIII

Day of the Destroyer

Las islas de la Daga eran lo más parecido a un paraíso en Jadame. Por eso, cualquier disculpa para acercarse a ellas era bienvenida. Nuestro héroe no había tenido ninguna duda cuando le plantearon la posibilidad de acompañar a una caravana de mercancías desde el continente al deseable lugar. Por desgracia, lo que se anticipaba como placentera estancia había sufrido algún cambio traumático.



En efecto, a poco de acomodarse, lo más inesperado había sucedido. De entre las normalmente pacíficas aguas de sus orillas, había surgido como de la nada un formidable volcán, cuya erupción había tenido, como principal efecto, la destrucción de los puentes que comunicaban las distintas islas del archipiélago. Aún ahora ya resultaba bastante peligroso el mero hecho de andar por allí, debido al continuo bombardeo de material volcánico sobre tierra firme.

Así pues, las islas de la Daga habían quedado incomunicadas: el continente era ahora inaccesible, Los hombres lagarto, principales habitantes de las islas, desconocían que su sorprendente caso estaba viviéndose de forma similar en otros rincones de Jadame. Además, aprovechando el caos existente, los piratas de Regnan estaban asediando las otrora prósperas islas. Así pues, cataclismos naturales y la propia ambición humana se confabulaban contra la paz de los hombres lagarto. Y ese era el entorno hostil contra el que tendría que enfrentarse el héroe al comienzo de nuestra aventura.

Retorno al Continente

Uno de sus compañeros de caravana le había sugerido que localizara a Dadeross, jefe de la expedición y representante de los mercaderes de Alvar en la isla. Como no podía ser de otra forma, Dadeross se encontraba en la casa del líder de la tribu de los hombres lagarto, lo que le permitió compartir importante información respecto a los últimos sucesos.

Dadeross le encargó la entrega de una misiva a Elven Fellmon, representante de los mercaderes en la ciudad de Ravenshore, en la que se le ponía al corriente de lo sucedido en las islas. El problema inmediato consistía en que Ravenshore, capital de Jadame, estaba situada en el continente, con lo que de momento no había forma de comunicarse. Por suerte, los mitos venían en ayuda del héroe: existía la leyenda de que las islas, aparte de mediante los puentes, se podían comunicar por pasajes mágicos, que se activarían con una piedra mágica. El clérigo Frederick Talimere tal vez podría proporcionar más información al respecto.

Así pues, hubo que dirigirse a su residencia, en la parte este del poblado. Por cierto, otro de los rumores que corría por el pueblo era la existencia de un pasaje secreto que, a través del templo abandonado en una de las islas, conducía a aquella en la que estaba el embarcadero. Allí se encontraba el único barco que podría llevar a nuestro héroe a Ravenshore.

Talimere tenía, en efecto, no sólo información sino una gema preciosa que permitía activar los portales mágicos entre las islas. Y, además, no tuvo inconveniente en acompañar al protagonista en sus andanzas. Pareja que podría transformarse en cuadrilla si se optaba por buscar más aliados en la Posada del Aventurero que había en el pueblo: allí había una vampiresa y un nigromante listos para unirse a la aventura.

El primer portal mágico se hallaba en el extremo sur de la mayor isla del archipiélago, aunque el camino estaría obstaculizado por un fuerte de piratas Regnanos, contra los cuales colaborarían los hombres lagarto indígenas.

Desde ese portal se accedía a una pequeña isla, que a su vez disponía de un segundo portal hacia la isla del templo abandonado. Este tenía forma de antigua pirámide, y su entrada suponía la primera incursión del inexperto grupo en profundidades inhóspitas.

Por suerte, un aliado inesperado se iba a sumar al grupo, el caballero Simon Templar. Su ayuda no resultaría inútil ante los habitantes del templo. Lugar que, por otro lado, estaba plagado de trampas, que habría que sortear de la mejor forma posible.

Tras un largo vuelo de escaleras, se sucedían habitaciones letales obstaculizando el avance de los aventureros: en una de ellas, el suelo sólo era verdadero debajo de una marca roja trazada en el techo. En la siguiente, al tratar de abrir la puerta, se quedarían bloqueados mientras el suelo abría a sus pies unas fauces mortales, que sólo se cerrarían al pulsar rápidamente 8 botones situados en sus paredes.

Pasada esta cámara, se llegaba a un pasillo con dos salidas. Una de ellas conducía a un extenso árbol de cámaras ramificadas, de forma que en cada una de ellas sólo se podía abrir una puerta a la vez. El premio a la paciencia de explorar el binario laberinto era un libro con las Profecías del Sol. Por el otro camino se llegaba, tras otra habitación con trampas bien señaladas en el suelo, a la salida del templo. Que, tal y como la sabiduría popular conocía, llevaba al embarcadero de las islas. Desde allí, un reparador viaje en barco conducía, por medio del océano, a la ciudad portuaria de Ravenshore. Aquí habría oportunidad de obtener nuevos datos sobre la catástrofe que se había desatado en Jadame.

El cristal de Ravenshore

En Ravenshore se pensaba que estaría el origen de los sucesos ocurridos, ya que el mismo día que había aparecido el volcán en las islas de la Daga, un extraño ser se había paseado, ajeno a todo, por las calles de Ravenshore, hasta llegar a su plaza central. Una vez allí, mediante un extraño ritual, había hecho aparecer el cristal que ahora dominaba las casas de la ciudad. Era un cristal rosado, y jamás se había visto nada similar en la historia de Jadame. Al parecer, además del volcán de las islas, catástrofes de proporciones similares habían ocurrido en otros tres rincones de Jadame, al mismo tiempo que tal cristal crecía del suelo de la plaza de Ravenshore. Por ello, se creía que había una evidente relación entre los cinco sucesos. Y por ello también, el pueblo había bautizado al extraño mago con el nombre del "Destructor". ¿Cuáles eran los otros acontecimientos dañinos que asolaban Jadame? Para conocerlos, de momento la única fuente eran los rumores. Según estos, la morada de los Minotauros en Ronda Siniestra habría sido inundada por un maremoto de agua. Por otro lado, en Murmurwoods, un potente torbellino había arrasado parte de los árboles más ancianos del bosque, dejando completamente desertizada un área creciente. Finalmente, en el desierto de la Arena de Hierro, se había formado un lago de lava que había estado a punto de aniquilar al poblado de trolls de la comarca. Pero todo esto sólo constituían, de momento, rumores infundados.

La casa de Elven Fellmon y sede de los comerciantes en Ravenshore estaba muy próxima al puerto, por lo que resultó fácil encontrarla y entregarle la carta de Dadeross. Tras una detenida lectura, Elven fue consciente de la crítica situación en que se encontraban las islas. La única solución era buscar una alianza con los contrabandistas de Arion Hunter, para que con su ayuda se restableciera el tráfico con el aislado lugar. Misión tan urgente sería encargada a nuestros aventureros que esperaron pacientemente a que Elven redactara la diplomática

Todos contra El Destructor



Estos terribles seres de la imagen parecen apisonadoras, y son realmente poderosos y temibles en un combate cuerpo a cuerpo.



Los lobos son residentes habituales en las proximidades de Ravenshore y hay que tener mucho cuidado con ellos.



Tendremos que llevar este voluminoso objeto a las espaldas si queremos cumplir cierta misión de la aventura.

misiva. Tras su sellado, la recogieron y se encaminaron al refugio de los contrabandistas.
Se trataba de una misteriosa cueva protegida por el mar, en la zona sudoeste de la comarca de Ravenshore. Sin embargo, los seguidores de Arion, desconocedores de la misión de nuestros héroes, combatirían con ellos cual si fueran enemigos acérrimos. Sin embargo, el grupo no tendría inconveniente para abrirse paso entre Animalistas y Multiformes (los contrabandistas eran de la raza de los hombres rata), hasta alcanzar los aposentos de su jefe.
Allí, Arion, tras leer el importante mensaje, pidió disculpas por el inadecuado recibimiento. Dada la gravedad de la situación que le exponía Elven, Arion aceptaba la alianza con los mercaderes, y restablecía así la comunicación con las islas de la Daga y otros puntos del continente. Era el turno de los héroes de retornar a Elven con las buenas noticias.
Elven se alegró enormemente al saber de la colaboración de los contrabandistas, pero sus poderes no iban más allá. Al fin y al cabo, no era más que el lugarteniente de los mercaderes de Alvar, destacado en Ravenshore. Su ámbito de decisión no llegaba a tanto, por lo que procedía visitar a los grandes capitostes residentes en Alvar para analizar la forma de proceder. Así pues, preparó un nuevo escrito con la situación, dirigido a Bastion Loudrin, en Alvar, Nuevamente, sería labor de nuestros héroes la de ser mensajeros en estos tiempos de anarquía y desorden.

Los mercaderes de Alvar

Alvar quedaba al norte de Ravenshore, y el camino hacia tan alejada ciudad no iba a ser un paseo. La ruta comercial entre ambas ciudades, otrora tan transitada, había sido tomada por un contingente de ogros, por lo que el viaje no sería de mero placer. Pero una vez más los aventureros, cada vez más avezados, alcanzarían su objetivo. En la parte oriental de la ciudad estaba la central del gremio de mercaderes, y allí pudieron encontrar a Bastion Loudrin, y hacerle entrega del mensaje de su subordinado. En opinión del líder comercial, era el momento de constatar los rumores de cataclismos que circulaban por Jadame, con algún testigo directo de los sucesos, que permitiera un análisis serio para determinar vías de acción.

Las islas de la Daga han sufrido la invasión de los piratas Regnanos amparándose en el desorden por la inesperada aparición de un volcán

Para ello, el grupo habría de localizar un testigo de alguna de las catástrofes y traerlo de vuelta al gremio para que diera su testimonio. En concreto, se proponía que el grupo visitara el Desierto de la Arena de Hierro y convenciera a algún troll que hubiera visto lo ocurrido para que volviera con ellos.
Y hacia allí se encaminaron los héroes. Este desierto se situaba al este del área de Alvar y según rumores de viajeros había conocido la repentina aparición de un lago de lava, que había arrasado la población de trolls que allí habitaba.
Al llegar, el grupo pudo comprobar que, en efecto, la zona estaba al borde del caos. Una especie de espíritus de fuego, llamados Gogs, pululaban a sus anchas por las amarillas arenas, mientras los debilitados trolls se refugiaban en los últimos restos de la que había sido su aldea.
No obstante, la búsqueda de un testigo presencial no sería fácil. Por suerte, en la última cabaña de la aldea, encerrada entre muros, encontraron a Overdone Snapfinger, quien había visto todo lo ocurrido. Y había sufrido sus consecuencias en la propia familia: su hermano había fallecido y su padre había perdido la razón, como consecuencia de no poder dar apropiada ceremonia a sus exequias. Por ello, Overdone no se encontraba dispuesto a acompañar a los héroes de vuelta a Alvar y abandonar a su padre en esta situación. Esto, a menos que llevaran los restos de su hermano a la cripta de los trolls, para que recibieran la merecida sepultura.
La cripta en cuestión, en la parte sudoeste del desierto, estaba rodeada por numerosos Gogs, que además habían profanado impúdicamente su interior. Tras un breve descenso, se llegaba a un laberinto de cámaras que aseguraba la protección de los restos de los trolls ante entradas indebidas. Junto a este problema, estaba que los gogs, al morir, estallaban dañando al grupo si se encontraba cerca del cadáver, lo que era bastante fácil dadas las estrecheces de una cripta.
Eventualmente, el grupo llegó a la cámara en que habían de reposar los restos del difunto Snapfinger, por lo que procedía depositar en ella la urna. Al volver al poblado troll, Overdone, fiel a su palabra, se unió al grupo y volvió con él a Alvar para presentarse ante Bastion Loudrin, al que narró su cruenta experiencia. Al parecer, junto con la aparición del candente lago, había surgido un extraño portal, de finalidad desconocida.
A partir de esta información y de otra similar procedente de los demás rincones de Jadame, los sabios del gremio dieron su interpretación: en el ciclo de Enroth, había épocas en que los planos elementales irrumpían en este mundo trayendo con ellos la destrucción y el caos. Así pues, se habría llegado a esta fase del ciclo vital del mundo. Las posibilidades de detener este proceso de destrucción eran mínimas, pero pasaban por conseguir la alianza de las distintas razas del mundo contra el mal inminente. Esta sería la misión del grupo ahora: conseguir conciliar los intereses de tres de las cinco razas para que, junto con los humanos y los trolls, formaran la alianza de la esperanza.
Las cinco razas en cuestión eran: los minotauros de Ronda Siniestra; los cazadragones de Garrote Gorge, liderados por Sir Charles Quixote; los dragones del mismo lugar; los nigromantes de Shadowspire, y los Clérigos de la Luz de Murmurwoods. La sede de la alianza se pasaba a situar en la casa de comercio de Ravenshore, adonde se irían dirigiendo los líderes de cada aliado una vez aceptada la unión.

Construyendo la alianza de la salvación

La responsabilidad de los protagonistas crecía por momentos. Ahora recaía sobre sus hombros la única esperanza de subsistencia no ya de Jadame, sino de todo Enroth. No obstante, impertérritos, acometieron su desesperada misión.
La primera visita sería para Ronda Siniestra y la ciudad de los minotauros, Allí pudieron constatar los efectos de otro de los cataclismos de los elementos: en efecto, un lago, éste de agua, aparecido de la nada, se había adueñado de los umbríos valles y había inundado completamente la ciudad subterránea de ►









La invasión de los terribles piratas Regnanos a las islas de la Daga no se puede detener ni con estos cañones de la imagen.



Esta sala exige verdaderas dotes de equilibrio para poder superarla con éxito y seguir avanzando en la aventura.



Tras los elevados muros y las apuntadas torres, el huevo del dragón queda bien protegido de los posibles enemigos.

los minotauros. Ante esta situación de emergencia, el grupo se veía compelido a echar una mano. El agua podía ser desalojada, siempre que las palancas asociadas a las respectivas válvulas de los distintos niveles de la ciudad fueran activadas en el orden adecuado. Así fue comunicado al grupo por Thanys, quien además les avisó de la persistente presencia de numerosos tritones en la zona, de los que el grupo habría de dar buena cuenta para llevar a buen cabo su tarea.

Por suerte, en el primer nivel se encontró una nota manuscrita con la combinación adecuada de las palancas para caso de emergencia. Las palancas habrían de ser pulsadas en este orden para vaciar las cuevas del agua con que ahora rebosaban: ABCEGDJCEFDIC

Tras encontrar y pulsar cada palanca la cuestión era localizar que pasadizo había quedado expedito para proseguir el avance. Eventualmente, el grupo consiguió el completo drenaje de la ciudad, y pudo alcanzar las estancias de Masul, actual líder de la raza, que no titubeó en unirse a la alianza, tal como se le proponía. El grupo estaba en disposición ahora de abandonar la Guarida de Baltasar y dirigirse al siguiente destino en pos de aliados.

El área de Garrote Gorge era, desde hacía algún tiempo, el escenario de la confrontación entre dragones y sus cazadores, bajo el mando de Sir Charles Quixote. Al habla con los respectivos líderes de cada grupo, se pudo constatar que en una cosa estaban de acuerdo: cada uno aceptaría unirse al grupo si se les entregaba un huevo de dragón que Sir Charles había robado a los dragones, y luego le había sido sustraído por el ogro Zog, cuya fortaleza estaba en Ronda Siniestra.

Y a ello fue el grupo, ya consciente de que sólo uno de ambos bandos accedería a unirse a la alianza, lo que además le garantizaría la enemistad sin límites del otro. La espectacular fortaleza estaba situada en la zona noroeste de Ronda Siniestra, y, como corresponde, bien defendida por ogros de todo rango y condición, así como por mercenarios humanos.

En la torre de la esquina sudeste encontraron un botón que abría el acceso a los subterráneos del castillo. Aquí estaba concentrado el principal contingente de las fuerzas de Zog, junto al propio ogro jefe. El combate sería duro. Finalmente, en el área sur de los sótanos, un botón permitía que una pared dejara a descubierto el cubículo en que estaba depositado el preciado huevo de dragón. Era momento de optar por uno u otro aliado: ¿los dragones o los cazadragones? La decisión dependía de la naturaleza de cada héroe, pero aunque resultaba irrelevante para el desarrollo final de la aventura.

El último aliado

Quedaba por incorporar un último colectivo a la alianza. Este habría de ser el de los nigromantes o el de los clérigos de la luz. El grupo habló con sendos líderes, y en ambos casos obtuvo una actitud positiva. Y en ambos casos se les solicitó primero un favor a cambio. Los nigromantes querían que el grupo se infiltrara en el templo del sol de Murmurwoods (la sede de los clérigos de la luz, sus eternos enemigos) y obtuviera el Brasero de la Sombra de la Luz. Para ello, sería necesario que el grupo incorporara a Dyson Leland, clérigo de la luz renegado, que sabría cómo alcanzar el citado Brasero. Por su parte, los clérigos de la luz solicitaban del grupo algo similar: habrían de introducirse en el gremio de los nigromantes para destruir el transformador de esqueletos, siniestra máquina clave para el poder de los nigromantes; una vez en su fortaleza, habrían de contactar con Dyson Leland, clérigo infiltrado, que les ayudaría a llegar a su objetivo.

Como no podía ser de otra forma, el enfrentamiento entre ambas facciones imposibilitaba de nuevo contar con ambos en la alianza. Habría que decantarse por uno u otro: nuevamente, sería una decisión más cerca del jugador que de la propia aventura en sí.

Si se optaba por el bando de los nigromantes, habría que recabar la ayuda de Dyson Leland, ya que él sería el único que podría mostrar al grupo el acceso al Brasero de los clérigos. En efecto, una vez en el templo del sol con su compañía, el grupo vería un botón en la pared, que al pulsarlo les permitiría ascender el altar con forma de estrella del centro de la sala, dejando libre el acceso a las salas inferiores del templo. Es allí donde se custodiaba el deseado Brasero. Claro que, una vez obtenido, el grupo habría de enfrentarse a la justificada ira de sus legítimos dueños, que aparecerían de todos los lugares.

Por el contrario, si el bando preferido era el de los clérigos, habría que visitar la fortaleza de los nigromantes. En la torre de la izquierda establecerían contacto con Dyson Leland, gracias al cual la puerta central del hall de entrada podría ser abierta por el grupo. Tras ella, un ascensor conducía a los niveles inferiores, donde, fuertemente custodiada por nigromantes y esqueletos, se encontraba el artefacto objeto de sabotaje, que consiste en una infernal chimenea invertida colgando del techo de la que, en normal funcionamiento, salían esqueletos de excelente manufactura. Para poder lanzar el hechizo destructor era preciso contar con cierta tranquilidad, lo que sólo se conseguiría cerrando y trabando la puerta de acceso al aparato. Para ello, había que pulsar las cinco palancas de barrera en el orden apropiado; hecho esto, los botones se activaban y permitían abrir y cerrar la puerta a capricho. Finalmente, una vez cerraba, quedaba echar la tranca, para asegurarse ante la llegada de visitantes inesperados. De esta forma, de vuelta a la sala de transformación, se podría destruir la máquina de marras.

Sean Clérigos de la Luz o Nigromantes, lo cierto es que con cualquiera de los dos, el grupo ya habrá conseguido cinco aliados para parar la inminente destrucción de Enroth.

De vuelta a la sede de los comerciantes en Ravenshore, había malas noticias. Se había recibido información de Roland Ironfist y su esposa Catherine. Ambos viajaban de vuelta desde Erathia cuando habían ocurrido las catástrofes causa de la aventura que nos ocupa. Se habían visto atrapados en el caos, y ahora no podían llegar a tierra firme, debido a que la flota Regnana bloqueaba su paso. Los aliados juzgaban de fundamental importancia que los Ironfist se incorporaran a la alianza; además, con ellos viajaba el poderoso mago Xanthar que tal vez podría ayudar a desvelar el enigma del cristal de Ravenshore. Por tanto, la máxima prioridad era ahora acabar con la flota de los piratas Regan. Y esto exigía acceder a su isla, de localización desconocida. ¿Cómo empezar su búsqueda? Las

Las casas de Ravenshore no pueden ocultar la enorme mole de cristal rosado que ocupa su plaza central, obra de un desconocido ser









Ni siquiera Ascaton puede resistir con éxito la furia combinada de los cuatro señores elementales.

La elección del personaje

La correcta elección del personaje protagonista del juego puede ser un factor importante, pero sus efectos sólo se notan en los comienzos de la aventura. De otra forma, según el tipo de héroe que escojas pueden ser más fáciles los primeros pasos por las islas de la Daga y Ravenshore. Pero, con independencia de esta elección, la aventura podrá ser terminada. A la hora de elegir héroe, es básico estudiar el cuadro de posibles niveles de habilidad que cada raza puede adquirir. Por ejemplo, sólo los nigromantes (bueno, más bien los Cadáveres) pueden llegar a Gran Maestro en las magias de los elementos. Como para lanzar el hechizo de Baliza de Lloyd o el de Puerta de Ciudad en presencia de monstruos, necesitas este rango, es imprescindible contar con un Nigromante en el grupo. Esto no quiere decir que el protagonista haya de ser nigromante, pues más adelante en la aventura encontrarás personajes de esta clase dispuestos a unirse al grupo.

La pregunta puede ser, a la hora de comenzar el juego, ¿qué habilidades son las que vendrían mejor a un héroe solitario, sin dinero, nada más empezar la aventura? Depende de cada uno, pero en mi opinión es fundamental tener, desde ese momento, alguien capaz de desarmar trampas para abrir cofres, ya que cuando la trampa estalla, el daño a los héroes es muy grande. En muchas ocasiones, incluso les mata completamente.
Otra habilidad que nos parece imprescindible al comenzar la aventura es la de arco, la mejor arma sin duda al principio. Y lo es porque permite atacar a los enemigos desde lejos, y debilitarles mientras tratan de acercarse al grupo. Incluso se puede correr huyendo de ellos y disparar al tiempo, dañándoles. Esto unido a que los monstruos suelen ser débiles en las primeras etapas, hacen de ésta, un arma imprescindible. Siempre, pero más al comienzo.

investigaciones realizadas en las islas de la Daga habían mostrado que debía de haber algún puesto avanzado de los piratas, desde el cual estos aprovisionaban a sus fuerzas allí destacadas. Se decía incluso que tal aprovisionamiento se hacía mediante un medio de transporte que viajaba por debajo del nivel del agua. Dado que era la única pista, se decidió que los héroes localizaran e investigaran el citado destacamento. Y hacia las islas de la Daga se dirigieron nuestros héroes.

La invasión de Regnan

Una de las citadas islas, la más próxima al volcán, daba efectivamente cobijo a una curiosa edificación, que tenía todo el aspecto de ser la cabeza de playa de los piratas Regnanos. No quedaba más remedio que realizar en ella una incursión, que se vería obstaculizada por un fuerte contingente del ejército de los piratas. En la sala de entrada había un botón, que revelaba el acceso hacia los extensos subterráneos. La exploración de los mismos llevó a alcanzar la sala desde la que Blackwell Cooper, jefe del destacamento, comandaba sus tropas. Tras morir, dejó una llave que permitía abrir la gran puerta de la parte posterior del salón. Tras un pequeño avance, el grupo se detuvo en seco. Ante ellos se mostraba algo nunca visto: parecía un barco, pero con la mayor parte de la quilla hundida en el agua; de hecho, sólo sobresalía claramente una especie de chimenea con una compuerta en la parte superior. Como el lector bien imagina, se trataba de un submarino, aparato no habitual de ver en Enroth (como tampoco en nuestro mundo, pero aquí tenemos la tele que nos los enseña). No sin ciertos atisbos de duda, los héroes se introdujeron en el artefacto, y pudieron de esta forma alcanzar la misteriosa isla de Regnan, donde les aguardaba la verdadera misión. La isla de Regnan tenía forma de luna, con una isla central, en la que apareció el grupo tras su periplo submarino, y en la cual se ubicaba el fuerte pirata. En la parte noroeste de la isla con forma de luna aguardaba la flota de Regnan con todos sus efectivos. ¿De qué forma se podría destruir tal cantidad de barcos? Los héroes no lo sabían, pero para su gran suerte la armada se hallaba en el punto de mira de un grandioso cañón de la divinidad. De momento, el grupo no sabía cómo manejarlo, ni siquiera tenía la munición apropiada para el cachivache.

Así pues, se decidieron a explorar la fortaleza de los piratas, en la isla central. A poco de entrar, dos ascensores les condujeron a los niveles inferiores de la fortaleza, desde donde pudieron acceder a un enorme complejo subterráneo que comunicaba las dos islas Regnanas. En efecto, partiendo del centro, las cuevas conducían, en dirección nordeste y sudeste hacia sendas torres vigías situadas en ambos extremos de la "luna". El túnel, en dirección occidental, llevaba a los sótanos del torreón abandonado situado muy cerca del cañón, y al que no se podía entrar desde la superficie. En los sótanos había un nuevo contingente de piratas Regnanos, junto a interesantes y valiosos tesoros. Sin embargo, lo más interesante fue encontrado en una sala circular en la parte sudeste, que tenía dos niveles. En uno de los cofres se encontró algo de munición para el cañón, así como instrucciones para su utilización.
Con tan valioso botín, el grupo corrió hacia el cañón del acantilado, lo cargó, apuntó y... bueno, un montón de barcos se hundieron frente a las costas de Regnan, reduciendo la poderosa flota a un conjunto más o menos numeroso de astillas. La misión impuesta por la alianza había sido concluida con éxito. Gracias a nuestros héroes, los Ironfist y su mago Xanthar habían podido llegar a Ravenshore y unirse a la resistencia.
En concreto, Xanthar se había hospedado en un parador de la plaza de Ravenshore, lugar óptimo para estudiar el cristal que allí había aparecido. Para cuando el grupo llegó a la ciudad, sus estudios estaban bastante avanzados, y Fellmon les recomendó encarecidamente que le hicieran una visita.

Los planos elementales

El mago de la corte Ironfist confesó su sorpresa ante la situación generada por la irrupción de los planos elementales en Enroth. Según él, el delicado equilibrio cósmico se vería alterado si Enroth era destruido, tal y como la presencia de los planos amenazaba. Así, en caso de que eso ocurriera, posiblemente serían aniquilados también los planos elementales. Se trataba, por tanto, de una situación creada externamente a los señores elementales. El único curso de acción que Xanthar concebía era tratar de entrar en el Cristal aparecido en Ravenshore para localizar en su interior al Destructor y convencerle de que desistiera de sus propósitos, o, en caso de no ceder, acabar con él, si era posible. Para entrar al Cristal, exhaustivamente analizado por Xanthar, éste creía poder fabricar una llave, a partir de unas deteminadas gemas, las gemas corazón, que se encontraban en cada plano elemental. El grupo, pues, debería explorar cada uno de los citados planos en pos de la preciada piedra. Al plano elemental de la tierra se accedía desde el volcán aparecido en el archipiélago de la Daga. Se trataba de un complejo mundo de cavernas a distintos niveles, que se entrecruzaban y solían terminar en salas circulares. En la parte este de las cuevas había un poblado de casas abandonadas, en que uno de sus habitantes informó al grupo de la desaparición del señor del Plano y de la inexplicable locura que se había desatado entre sus habitantes al mismo tiempo. Parecidos síntomas y causas iban a encontrar los héroes en cada uno de los cuatro planos elementales que habrían de visitar. ¿Cuál era la causa oculta de esa locura? ¿Dónde estaban los Señores elementales? En todo caso, ellos tenían una tarea que cumplir. Hacia el centro del complejo de cavernas había una plaza de enormes dimensiones, en la que un ascensor conducía a niveles inferiores. Desde la primera estancia, una escalera llevaba a un corredor rectangular, en cuya parte sur, en una cámara bien defendida por elementales de tierra, se hallaba la primera de las deseadas gemas, el Corazón de Tierra. El acceso al Plano Elemental del Fuego se conseguía desde la puerta dimensional aparecida en mitad del lago de lava del Desierto de la Arena de Hierro. La mayor atracción de este plano era el Castillo del Fuego situado en su parte noroeste, que exigía la visita del grupo. Desde la primera habitación, el grupo pudo alcanzar por un pasaje elevado sobre pozos de siempre peligrosa lava, una columna. Al saltar sobre ►








El complejo de cuevas bajo las islas Regnanas es la clave para destruir la flota de los piratas que asolan las islas.


Esta puerta dimensional conduce más allá de las tierras de Jadame, y más cerca de la esperanza de su salvación.



Las llanuras grises de Shadowspire tienen unos habitantes de unos colores extraños, y no parecen muy hospitalarios.

ésta, se activó el ascensor de la sala de entrada. Tras subir en él y cruzar un largo pasillo, llegaron a otro ascensor, esta vez para bajar. Un estrecho pasillo les condujo a una estancia más alargada. En el extremo opuesto había una extraña puerta, que sólo se abrió tras pulsar un botón en su parte superior. El portal llevaba a una pequeña cámara, con un artefacto en su centro. Cuando el grupo se situó sobre este, la puerta dimensional de entrada cambió de destino, dando acceso ahora a un túnel de fuego. Atravesado éste, los héroes alcanzaron una cámara idéntica a la de partida; pero al subirse en el artefacto, en esta ocasión la puerta les dio acceso al reducto en que se guardaba el Corazón de Fuego, la segunda de las gemas solicitada por Xanthar.

El bosque Murmurwoods había sufrido en sus maderas para que se abriera el portal de acceso al Plano Elemental del Aire, siguiente destino del grupo. Una vez hubieron entrado en él, se encontraron en un extraño mundo sin referencias de ninguna clase, salvo por unas hileras de esferas que parecían marcar las rutas entre las distintas ubicaciones del plano. No obstante, un poco al norte de la entrada, estaba el castillo del Señor del Aire. El gran hall del castillo quedaba cerrado por una espectacular escalinata, que ascendía al corredor superior, pero en ninguna de las habitaciones estaba la gema. Una exploración más exhaustiva, en concreto en la sala del sudeste, permitió al grupo el hallazgo de una puerta secreta; y tras ella, la cámara en que estaba depositado el tercer cristal, el Corazón del Aire. Sólo restaba una visita al Plano Elemental del Agua, cuyo pórtico había aparecido en un islote del recién inundado territorio de Ronda Siniestra. En este plano, calificable como submarino, se podía nadar, siempre y cuando las altas cumbres sumergidas no impidieran el paso. Los caminos eran un poco enrevesados y estaban muy vigilados por Tritones, Tortugas dragón y Elementales de Agua. En la esquina nordeste del plano, en una especie de pedestal apoyado en cuatro grandes tentáculos de piedra, y fuertemente vigilado por numerosos de los hostiles seres antes referidos, se encontraba la última de las gemas reclamadas por Xanthar, el Corazón del Agua. Con los cuatro cristales en su poder, era un buen momento para que los héroes retornaran a Ravenshore y a su consejero.

En presencia del destructor

Xanthar no pudo menos que alegrarse ante el material que portaban los héroes, no así respecto a las noticias sobre la desaparición de los señores elementales y la locura de sus siervos. En todo caso, tomó los cristales de los héroes y construyó un sofisticado aparato que, según él, permitiría abrir el Cristal de Ravenshore. Su teoría era que desde allí se podría alcanzar el Plano entre Planos, en el que posiblemente residiría el destructor. Una vez en el Plano entre Planos, habría que localizar al infausto personaje, a fin de conocer sus propósitos y tratar de disuadirle de los mismos, si, como todo apuntaba, eran la destrucción de Enroth. Con la recién obtenida llave, el grupo pudo penetrar el Cristal para tratar de hacer lo mismo con sus secretos. El interior respondía a los mismos colores que el exterior, y su radiante belleza no impedía la presencia de hostiles seres, como guardianes de cristal, o peligrosos dragones de Esmeralda, Zafiro o Rubí. El grupo se abrió camino entre tan aparentemente frágiles enemigos, para llegar a un cruce de caminos; al sur del mismo, en una estancia circular, había dos extraños postes; pegada a la pared, un máquina con seis prismas en su superficie, y un botón. Al pulsar este, una secuencia de colores se mostraba en los tres prismas de la fila inferior. Tras terminar dicha secuencia, el grupo la repitió pulsando los prismas de la fila superior en el mismo orden de colores que se les había mostrado. Hecho esto, sendos salientes de los postes mencionados, se iluminaron, dando a entender que algo se había activado.

En efecto, al situarse entre ambos postes, el grupo fue teletransportado al Plano entre Planos. La teoría de Xanthar era cierta; ahora había que encontrar al Destructor en este inhóspito lugar. En el área central del plano había unas construcciones de extrañas formas: vistas con suficiente perspectiva, parecían un escudo tumbado en el suelo, una espada clavada en el mismo, y un casco. Pues bien, el casco era en realidad un castillo. Y aquí entró el grupo. La tal fortaleza era un laberinto de pasillos, palancas y puertas. La exploración exigió de los héroes un recorrido minucioso así como la activación de las palancas que iban encontrando para ir abriendo nuevas puertas. Lo más fácil era, para tener la cosa bajo control, no pulsar una nueva palanca hasta haber encontrado qué puerta había sido abierta por la que ya estaba activada. Eventualmente, y tras un pasillo en espiral, el grupo llegó a las estancias del señor del castillo. Este no podía ser otro que el conocido como Destructor, por los habitantes de Jadame, pero cuyo verdadero nombre era Ascaton. Había llegado la hora de hacer la apuesta definitiva: o se le disuadía de cesar en su empeño de destrucción, o habría que acabar con él. La frialdad del temible ser era igualmente terrible. No había nada personal en sus acciones, qué importaba un mundo más o menos. La causa de la necesidad de destruir Enroth estaba en la presencia en este mundo de los parásitos, de los Kreegan, una plaga que era necesario borrar del universo. Al conocer Ascaton de la presencia de Kreegan en Enroth y la falta de diligencia de los habitantes de este mundo para acabar con ellos, había optado por la vía rápida: destruir el mundo. Y para ello, había causado esta locura en los planos elementales, simplemente secuestrando a sus señores. Por supuesto que conocía que la destrucción de Enroth supondría también la de los Planos elementales.

El grupo se apresuró a informar a Ascaton de la aniquilación de los Kreegan en Enroth (véanse «Might and Magic VI: The Mandate of Heaven» y «Might and Magic VII: For blood and honour»), a lo que éste respondió con un leve fruncimiento de una ceja. Por desgracia, el proceso desencadenado era irreversible: Enroth estaba condenado. A menos que, bueno, por simple pasatiempo, Ascaton propondría a los héroes tres acertijos: de adivinarlos, su respuesta constituiría una valiosa pista para la única posibilidad de salvación de Enroth.

Los acertijos eran los siguientes:

¿Donde sirve uno para pagar, no es libre para irse, pero es libre cuando se va?

¿Qué hay cuando estás en una habitación y no puedes salir aunque dejes la puerta abierta?

Una capa color de luna que se debe abrir, por dentro protege el tesoro del color del sol de la vida.

Si el grupo no tenía ingenio suficiente para darles respuesta, lo mejor sería acudir a la sabiduría atesorada en los libros de la Casa de Comercio. Fuere como fuere, el grupo dio las respuestas esperadas por Ascaton, y éste les entregó las llaves de las









Los habitantes del cristal tienen algo en común con su curiosa guarida: el material de su propia composición.

cuatro prisiones en que había encerrado a cada señor elemental. Las prisiones se hallaban en las cuatro esquinas del Plano entre Planos.

El rescate y la venganza

En la esquina sudeste estaba la Prisión del Aire, en que Ascaton había confinado a Gralker, el Señor de la Tierra. El único problema en esta prisión consistía en el ascenso de una escalera de peldaños voladizos. En su parte superior, la celda de Gralker aguardaba su apertura. Al sudoeste, aprisionado por Fuego, estaba atrapado Acwalander, el Señor del Agua. Los pasadizos eran de lava, por lo que los héroes se valieron del hechizo de levitación para avanzar sin grandes daños. En la parte norte estaba la celda de Acwalander. Entre las masas acuáticas del área noroeste, había ubicado Ascaton la prisión del Pyranmaste, el Señor del Fuego. Esta consistía en dos salas ovoides. En el extremo norte de la septentrional estaba cautivo el señor elemental, mientras que al sur estaba la salida de la prisión. Finalmente, al nordeste, entre valles y montañas, se había instalado la celda de Shelwind, el Señor del Aire. La prisión estaba formada por oscuros túneles fuertemente vigilados. El corredor del oeste llevaba a la cámara en que Shelwind estaba confinado. Por fin, había culminado el rescate de los cuatro señores elementales; lo que el grupo desconocía era si aún había esperanza real para Enroth y los cuatro planos. Shelwind, no obstante, había conminado a los héroes a retornar con todo lo aprendido a Xanthar. Y estos tampoco tenían mejor alternativa de acción en este momento. Así que hacia Ravenshore se encaminaron. A la llegada les esperaba un espectáculo imprevisto, el siempre sabroso, aunque agridulce, de la venganza. Los señores elementales, libres de su confinamiento, y por vez primera aliados, avanzaban con su enorme poder sobre un despreocupado Ascaton. La fuerza combinada de los cuatro colosos fue insoportable para el impávido ser, que fue completamente destruido y aniquilado. Y con él, el extraño cristal sembrado en Ravenshore. Jadame, Erathia y Enroth habían escapado a su destino de destrucción. Pero la impresión de los héroes era que quedaban aún numerosas oportunidades en las que sería preciso el concurso heroico para la supervivencia de este atribulado mundo.

F.H.G.



Punto de Mira

Might And Magic VIII: Day Of The Destroyer

- Compañía: **NEW WORLD COMPUTING 3DO**
- Disponible: **PC**
- Género: **JDR**



CPU: Pentium 166 MHz (recomendado Pentium 200 MHz) • **RAM:** 32 MB (recomendado 64 MB) • **HD:** 375 MB. • **Tarjeta 3D:** Sí (8 MB). • **Multijugador:** No.





Jadame en peligro

Todas las pantallas y formas de interactuar con el entorno son, en esta última entrega de la saga, análogas a las de los anteriores capítulos de la serie: perspectiva tridimensional de primera persona, movimiento continuo, combate en tiempo real (que se puede modificar para que sea por turnos), sistema de magia basado en aprendizaje de hechizos y puntos de magia para su uso, habilidades de los personajes. Sin embargo, hay algunas novedades que afectan al desarrollo del juego. La principal es que, por primera vez en la serie, sólo se crea a un personaje, con lo que se consigue una mayor identificación entre héroe y jugador. Los restantes miembros del grupo se incorporarán a capricho de éste, de entre los distintos seres dispuestos a unirse que se encuentran en la aventura. Es más, en algunos casos será obligatorio que determinados personajes se unan al grupo para poder concluir una misión con éxito. De esta forma, teóricamente, puedes confeccionar el grupo más adecuado en cada momento para la situación que hay que afrontar. Y decimos teóricamente, porque en la práctica es difícil renunciar a que los héroes acumulen experiencia en lugar de compartirla, como ocurre si los sustituyes por otros. Como curiosidad, aunque sin afectar directamente al desarrollo del juego, hay nuevas razas que se pueden incorporar al grupo. Minotauros, dragones, trolls, vampiros y elfos oscuros pueden luchar a nuestro lado. Al fin y al cabo, la amenaza sobre Jadame afecta a todas las razas por igual. Algunas de estas clases, como los vampiros o los elfos oscuros tienen incluso poderes mágicos exclusivos, que pueden ser de gran utilidad. Los aspectos gráficos y de sonido no presentan ninguna mejora digna de mención, y siguen en la línea habitual. Se ha hecho un gran esfuerzo a la hora de introducir nuevos tipos de monstruos, antes no vistos en la serie, y podremos encontrar serpientes voladoras, nagas o tritones. En lo que respecta al argumento, como suele ser habitual, poco conocemos al principio. Un misterioso tipo se pasea por las calles de Ravenshore, y, cuando llega a su plaza mayor, va y planta un monolito de considerables proporciones y se mete dentro. En el mismo momento, distintas catástrofes aparentemente naturales ocurren en el mundo de Jadame. Una de ellas hace que las islas de la Daga queden incomunicadas del resto del continente. Y en estas islas se encuentra el protagonista al principio de la historia. Son muchos los enigmas a aclarar, por tanto, y no es el menor de ellos la relación de lo ocurrido en Jadame con las historias de las anteriores entregas. En resumen, «Might and Magic VIII» es más «Might and Magic», con nueva historia, nuevos escenarios y nuevos enemigos, pero sobre el mismo sistema que tuvieron los dos anteriores episodios.

F.H.G.

Conforme se reclutan nuevos voluntarios, las posibilidades del grupo aumentan y alcanzar el éxito se hace mucho más sencillo.

TECNOLOGÍA:	69
ADICCIÓN:	84

Se mantiene el ya conocido sistema de juego diseñado para «Might and Magic VI». Sólo se genera al héroe protagonista, y el resto de miembros del grupo se va reclutando conforme avanza la aventura. El argumento presenta muchas incógnitas que habrá que resolver en la aventura y que aumentan el suspense.

puntuación total **70**



Redacción y Diseño: Equipo Micromanía
Depósito Legal: M-15.436-1985
HOBBY PRESS
AS GRUPO AXEL SPRINGER
Este suplemento se incluye conjunta
e inseparablemente con la revista MICROMANÍA